KIBER ZONA



1997 balandis
NR.4
Kaina 2 Lt

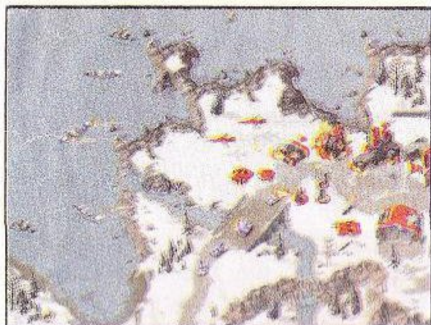
MĖNESINIS LAIKRAŠTIS NE VIEN KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ MĖGĖJAMS



COMMAND & CONQUER : RED ALERT

MISIJA 1

Atremkite priešo ataką. Kai atvyks Tanya, sumuškite kuo daugiau pėstininkų. C4 pagalba susprogdinkite kuo daugiau elektrinių. Jei pašalinsite Tech



Center sarbybą, pasirodys Einšteinas (tik šioje vienoje misijoje). Palydėkite jį iki malūnsparnio.

MISIJA 2

Pastatykite priešakinius pastatus pietuose, pietvakariuose ir šiaurės vakaruose nuo Jūsų būstinės (HQ). Kiekvieną kartą, kai kuriate vieną pagrindinių pastatų, gaunate pastiprinimą. Labai svarbu sukurti tinkamą bazę, nes ja naudositės ir kitoje misijoje. Atstatykite kelis pill-box šiaurėje prie rūdos klodų ir po vieną į pietus ir į vakarus nuo Jūsų bazės. Toliau reikia sugrupuoti visą likusią techniką ir keliu išsiųsti ją į pietus. Visų pirma koncentruota ugnimi sunaikinkite granatsvaidžius, o po to ir visus kitus.

Priešininko Harvesterį galima aptikti žemėlapio pietinėje dalyje. Sunaikinę jį, atsikratysite įkyrių priešo atakų. Džipų grupe sutvarkykite Sovietų KP ir keliaukite į šiaurę — tais pačiais tikslais. Liks tik grįžti ir sunaikinti visus pastatus. Iš karto po to atvyks palyda.

MISIJA 3

Tuojau pat evakuokite šiaurėje esantį mediką. Tanya apsaugos Jus nuo įkyrių pėstininkų. Keliaukite į pietvakarius, naikindamai neatsargius pėstininkus. Ir štai Jūs netoli priešininko stovyklos. Tanya kruopščiai pašalins nuo kelio kareivius, tuo tarpu Jūsų artilerija pasirūpins flame turret'ais. Bazės sunaikinimas nėra pagrindinis Sajungininkų tikslas. Taigi pakanka išvalyti jas nuo pėstininkų.

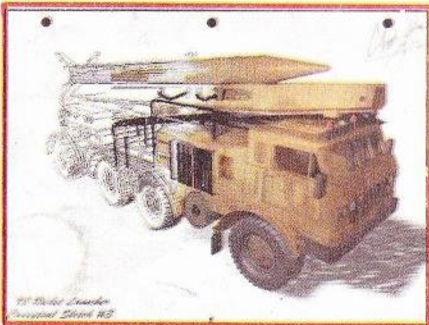
Keliaujame toliau — į rytus ir šiek tiek į šiaurę nuo bazės. Veiksmo metu stenkitės sprogdinti statines su kuru. Sutiksite **V2 Launcher**, tačiau jis, greičiausiai, nepataikys. Pirmąjį tiltą būtina sunaikinti iš karto. Netoli, medžių šešėliuose pasislėpę priešai, todėl reikia judėti labai atsargiai. Susprogdinę statinę prie tilto, esančio pačiame žemėlapio viršuje, sunaikinsite ir patį tiltą.

MISIJA 4

Ši užduotis vykdoma jau gerai Jums pažįstamoje aplinkoje (žemėlapis iš antrosios užduoties). Jūs turite tuos pastatus, kuriuos turėjote ir II-oje misijoje.

Pastatę radarą, turėsite ankstyvojo priešo aptikimo sistemą. Dabar derėtų pastatyti **weapons factory.** Paruoškite maždaug 12 lengvųjų tankų. Į šiaurę yra praėjimas, kurį kuo stropiau būtina užminuoti. Įsidėmėkite, kad priešui padeda oro pajėgos. Nemalonumų išvengti padės **rocket infantry** priedanga.

Pirmoji Jūsų geležinės ordos (kalbame apie tankus) užduotis —plokščiakalnio žvalgyba iš viršaus, kur Sovietai gauna geležies rūdą. Jei pavyktų sunaikinti priešo ore truck iš apačios — padarykite tai! Jei ši operacija nepavyktų, priešas ir toliau siundys ant Jūsų savo šarvuotąją techniką. Susidoroję su **ore truck**, atremkite tankų puolimą ir pašalinkite **flame turret** ir **refinery** bazes. Džipai padės kuo greičiau atsikratyti priešininko kariais. Dabar priešas palaužtas ir Jums neteks per daug rūpintis misijos sėkme. Panašu, kad užduotis *beveik* įvykdyta.



MISIJA 5

Žaidėjui prireiks nemažai kantrybės, norint pravesti **spy** pro šunis-sargus. Patruliai pastoviai juda, todėl reikės apskaičiuoti kiekvieną ėjimą. Jei žvalgas pateks į **weapons factory**, lengvai galės pavogti sunkvežimį. Pastarasis nugabens jį prie kalėjimo. Išlaisvinkite Tanya. Prieš evakuaciją jai reikia pasirūpinti visais SAM įtaisais.

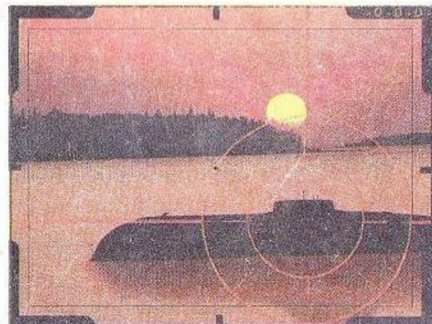


Pusiasalyje sunaikinę kelis SAM'us keliaukite į viršų prie bazės. Ten panaikinkite visus nutūpimo takus. Kai visi keturi SAM bus sugadinti, malūnsparnis galės pasiimti kraugeriškąją mergelę. Tačiau tuo metu žemėlapio viršuje atvyks pastiprinimas. Inžinieriai padės Jums įkurti **construction yard, weapons factory** ir **barracks**. Kai paleisite **refinery**, sudarykite nedidelį tankų rezervą. Tačiau neįsijauskite. Sukurkite tik tiek tankų, kiek reikia prasiveržti pro sargybą ir sunaikinti priešo **ore truck**. Jei bent kiek užtruksite, priešas sutaupys daugiau šarvuotosios technikos. **V2** padės Jums iš saugaus nuotolio išsiaiškinti apsaugos statinius. Po to į bazės teritoriją įžengia tankai. Norint užbaigti misiją, būtina bazę nušluoti nuo žemės paviršiaus.

MISIJA 6

Išdėstykite savo **construcyion yard** toje vietoje, kur pačioje pradžioje buvo MCV. Po to paeiliui statomi: **power plant, barracks** ir **refinery.** Svečiai ateis iš pietų. Šį kartą vienintelis prieštankinis ginklas bus **rocket infantry**. Jei **pillbox** bus netoli, priešas visą ugnį nukreips kaip tik į jį. Tuomet Jūsų pėstininkai galės asmeniškai išsiaiškinti su užpuolikais. Na, o šaunieji raketininkai neleis atakuoti iš oro.

Išleidę vidutinius tankus, atakuokite bazę link pietų. Inžinieriumi paimkite **barracks**, o **radar dome** patalpinkite žvalgą. Prie ką tik paimtų barakų



COMMAND & CONQUER : RED ALERT

(atkelta iš 1 psl.)

pastatykite **naval yard.** Išdėstę ant paplūdimio smėliuko tankus, užblokuosite priešo išsilaipinimą. Užauginkite dar kelis džeimsbondus ir patalpinkite juos **sub pen** ir **tech center.**

Dabar reikės šiaurėje išlaipinti 25-30 vidutinių tankų ir naikinti bet kokį pasipriešinimą. Pagaliau kompiuteris parduos visus savo pastatus ir Jus užpuls paskutinė technikos grupė. Šį kartą tai įvyks iš pietų. Nesnauskite!

MISIJA 7

Užduoties pradžia — ir iš karto mūšis. Nelaiminguosius pėstininkus sutraiškykite tankais ir kuo greičiau atstatinėkite bazę. Naudingųjų iškasenų klodai yra rytuose ir pietuose. **Pillbox**'o pastatymas padės greičiau susidoroti su puolančiais pėstininkais. Jums prireiks dar vieno pastato **refinery**. Nepakenks keli vidutiniai tankai ir **rocket infantry**. Beje, nuo bazės šiauriau gerai būtų pastatyti patranką AA. **Rocket infantry** gali lydėti **ore truck** — jam tikrai reikės apsaugos nuo įžūlių MIG-ų.

Pirmoji užduotis — paimti radarą į pietus nuo bazės. Saujelė tankų ir inžinieriai lengvai susitvarkys su šia problema. Be to, užimtą pastatą Jūs galite parduoti. Jis tikrai nėra būtinas. Antroji užduoties dalis lengva. Sunaikinus **ore truck**'us, priešininkas atsidurs keblioje padėtyje. Norėdami pasiekti reikiamą rezultatą, minuokite mėgstamiausius priešo laukus. O toliau viskas aišku.

MISIJA 8

Prie savo elektrinių prišvartuokite kelis **destroyer**'ius. Paruoškite penkis apginkluotus raketomis pėstininkus. Jums būtina pravesti MCV į bazę. Ten KP bus saugesnis. Be to, taip Jūs lengviau galėsite naudoti **mine layers.** Išvalykite kelią į bazę. Atstatykite sugriautą **advanced power plant.** Kampe patalpinkite **AA Gun.** Įėjimą iš šiaurės ir rytų apsaugokite gausiais minų laukais. Ant kranato sustatyti į eilę keli tankai apsaugos nuo puolimo iš jūros. Nepamirškite atnaujinti minų laukus. Užduotis beveik įvykdyta.

MISIJA 9

Geriausia bazę statyti prie rūdos klodų, kaip tik į rytus nuo išsilaipinimo. Apie 15 žmonių iš **rocket infantry** būtinai išdėstykite šiauriniame krante. Lengvieji tankai turi užblokuoti visas galimas jūrų desanto išsilaipinimo vietas.Keliaukite į viršutinį dešinį žemėlapio kampą. Ten reikia patekti į priešo bazės KP. Taip Jūs išgelbėjate perbėgėlį pavarde Kosyginas. Ir, aišku, būtinai šiuo momentu pasirodo šunys. Vargšus gyvūnėlius teks suvažinėti. Ypač reikia atsikratyti šuneliu, esančiu prie viršutinės **Tesla Coil.** Dabar išdavikas lengvai galės praeiti prie transporto.

MISIJA 10

Įkurti bazę galima apsaugotoje dalyje, rytuose. Lengvaisiais tankais išžvalgykite teritoriją, tačiau venkite susidūrimų. Priešo technikos labai daug — tai negerai. Visų pirma paimkite **tech center**. Taip pamatysite, kas ir kur.

Stebėkite priešo **ore truck**'us ir, kaip visuomet, užminuokite laukus. Jei rūda kasama nuo priešo į pietus, 5-6 malūnsparniai lengvai galės susidoroti su "geologais". Priešas nustos domėtis Jūsų baze.

Dabar atėjo laikas pasirūpinti Geležine Orda. Pasistenkite iš oro sunaikinti kuo daugiau būrių. Priešo pėstininkai sukels tik šiek tiek nemalonumų, kuriuos lengvai pašalinsite **pillbox**'ais. Nepamiškite apsaugoti bazę nuo priešo antpuolių iš oro — Sovietų oro pajėgos ganėtinai stiprios. Sunaikinkite visus **tesla coil.** Kai dauguma pastatų bus sugriauti, Stalinas mėgins užmėtyti Jus raketomis. Pasisavinkite **control center.**

MISIJA 11

Likimas nubloškė Jus gilyn į priešo užnugarį. Esate valdymo centre, laikrodis garsiai tiksi ir beveik visai nebeliko resursų. Keliaukite į pietus, kol nesusidursite su **mammoth-**tankais. Komandiruokite žvalgą tiesiai prie "išėjimo". Gausite pastiprinimą — neprilygstamąją amazonę. Su ja galima pasivaikščioti po apylinkes. Tanya ir inžinierius turi apsilankyti šiauriniame ir rytiniame komplekso sparnuose. Nudėję kareivius, deaktyvuokite pirmąjį valdymo punktą. Rytiniame sparne padarykite tą patį. Po to keliaukite į šiaurę, kol pamatysite **flame turret.** Kuo geriau pagydykite merginą ir... reikia imti apžvalgos bokštą. Po to vėl pakartokite medicininę procedūrą. Į šiaurę nuo bokšto yra trečiasis valdymo centras. Susidoroję su priešais ir čia, greitai keliaukite į šiaurės rytus prie paskutiniojo punkto.

MISIJA 12

Misijos pradžioje turėsite kelis MCV. Statykite du **construction yard**'us. Bazės statybos schema standartinė, tačiau geriau visų pirma pastatyti du pastatus **refinery.** Lengvaisiais tankais išžvalgykite vietovę. Į rytus ir šiaurę nuo bazės pamatysite patrulį. Pasistenkite pakeisti tankų sustojimo vietas. Vėliau jas užminuosite. Pastatyti **tech center** — taip pat nebloga idėja. Labai patogu stebėti **ore truck**'ų judėjimą. **Rocket infantry** kurį laiką apsaugos nuo oro užpuolimų.

Vidutiniais tankais užimkite priešo bazę. Negriaukite **subpen** — geriau apgyvendinkite ten žvalgą. Mums būtinas **sonar pulse**. Sunaikinkite bazę, užgrobdami **construction yard** ir **weapons factory**. Šiuo momentu pradės veikti bazė kitame upės krante. Geriau iš karto malūnsparniais sunaikinti **ore truck**'us. Kelios V2 raketos sunaikins **tesla coil** salos pakrantėje. Pramušę pakrantės bazės sienoje skylę, keliaukite į šiaurinę savo žemės dalį. Tankai turėtų pasirūpinti elektrinėmis. Sukurę **naval yard**, pagaminkite kelias transporto priemones.

Jei atsiras problemų dėl priešo povandeninių laivų, sunaikinkite juos raketomis V2 ir malūnsparniais. Sunaikinkite SAM-įrenginius. Liko tik sunaikinti povandeninius laivus. Taigi dabar atėjo **sonar pulse** eilė. Kai tik visos Sovietų valtys priverstinai nukeliaus į dugną, pasirodys Sąjungininkai.

MISIJA 13

Nevarykite MCV toli nuo išsilaipinimo vietos. Įkūrę bazę Šiaurės rytuose, pastatykite kelis **pillbox**'us. Džipais išžvalgykite vietovę. Kai pamatysite **mammoth** - tanką, sukite atgal. Pasistenkite pasistūmėti į šiaurės rytus. Prie bazės nuolatosmėgins priartėti eilinė auka, lydima civilio. Pastarąjį būtina patraukti, nes jis gali paleisti signalinę raketą. Tuomet **mammoth** tuojau pat panaudos **Iron Curtain** ir taps nepažeidžiamas.

Priverskite jį sekioti paskui **ore truck**'us, kol Sovietų artefaktas nustos veikti. Dabar Jūsų tankai gali jį pribaigti.

Plėskite savo bazę. Nepamirškite kur tik galima išdėstyti **pillbox**'us. Žvalgą nusiųskite į šiaurę per žemėlapio vidurį. Patys keliaukite paupiu į rytus, eikite į priešo teritoriją. Pastebėję **subpen** — ten ir įsikurkite. Kai pradės veikti GPS - siųstuvas, pamatysite dvi priešo bazes. Dešinioji bazė gauna rūdą. Jei sugebėsite **mammoth** sunaikinti, kol jis taps "nepažeidžiamuku" — puiku.

Po kiek laiko rūdą gauti pradės kairioji bazė. Jei norite išvengti puolimo, siųskite malūnsparnius į vakarinį žemėlapio kraštą, o tik po to naikinkite **ore truck**'us. Likę be rūdos, priešai greitai nutrauks statybas. Dabar bazes lengvai galima "sutvarkyti" malūnsparniais.

MISIJA 14

Viršutinę kariuomenės grupuotę pavadinkite A, o žemutinę — B. Inžinieriai iš A turi prasiveržti iki valdymo pulto. Tuo metu grupė B eidama į rytus, turi "išvalyti" patalpas.

Po to pastūmėkite šią grupę dar toliau ir deaktyvizuokite šiaurinį apžvalgos bokštą.

Aplenkdama priešo tankus, grupė A turi iškeliauti į rytus. Jei iškilo problemų, pasistenkite sugrupuoti savo pėstininkus ir panaudoti koncentruotą ugnį. Labai dažnai padeda kartu keliaujantys medikai. Eikite į šiaurę: ten yra pirmasis generatorius.

Grįžkite atgal ir praeikite truputį į rytus, vėl deaktyvizuokite apžvalgos bokštą. Paėjusi kiek toliau, grupė B turi iškeliauti į pietus. Atsargiau: prie valdymo pulto Jūsų lauks siurprizas su granatomis.

Kai tik inžinieriai įdės sprogmenis ant generatoriaus, Jūs sulauksite pastiprinimo. Keliaudama į pietus, grupė B atras dar vieną generatorių. Dabar jau žinote, ką reikia daryti. Keliaudama toliau, šį grupė prieis didelį kambarį su **flame turret** ir keliais valdymo pultais. Centrinis valdymo pultas panaikina šiaurės vakarų patranką. Pietvakarių pultas valdo generatorių, tačiau kol kas dar nepasiekiamas. Sujunkite A ir B grupes. Iš paskutinės grupės A sustojimo vietos eikite į rytus iki generatorių, po to į pietus ir į vakarus. Turite atsirasti kaip tik centriniame hole. Kadangi turite du medikus, galėsite išvengti praradimų.

Toliau reikia keliauti į pietus. Nedidelis kompiuterinis terminalas turi būti ant vakarinės sienos. Palikite ten inžinierių. Keliaujame į vakarus, aplenkdami V2, atsikratome apžvalgos bokštų ir šunų (šaukite į statines). Du valdymo pultai ant sienos deaktyvizuoja bokštus, o kambaryje esantis terminalas yra generatoriaus dalis. Yra keli generatoriai centrinėje salėje. Jei bokštai vis dar veikia, nepergyvenkite: prieš mirtį inžinieriai vis tiek pateks iki pultų. Dabar pasirinkime apatinį dešinį praėjimą. Ten reikia nukreipti pagrindines savo pajėgas. Atsitiks keistas dalykas. Visi "blogiečiai", nekreipdami į Jus jokio dėmesio, išbėgs iš kambarių. Rytuose inžinieriai aptiks dar vieną generatorių.

(Bus daugiau)

****

Kiber paštas



Norėčiau paklausti, kokias antivirusines programas naudoti ir kur jų gauti?... Labiau norėčiau sužinoti, kurios programos ne tik ieško viruso, bet ir "stengiasi pagydyti" sužalotą failą.

Artūras iš Vilniaus

Kadangi šis klausimas labai aktualus, apie antivirusines programas kitame "KIBER ZONOS" numeryje parašysime plačiau, o "Dr. Web" yra gera programa. Antivirusines programas (kaip ir kitas) galima nusipirkti Kalvarijų turguje, už Antakalnio žiedo esančiame CD turgelyje (piratinės, tačiau nebūtinai blogos).

Būtų įdomiau, jei daugiau rašytumėte apie Sega MD žaidimus, nes kompiuterius su CD-ROM mažai kas turi...

G. Leonavičius iš Kauno

Apie Sega MD žaidimus būtinai rašysime, tačiau labai klystate, jei manote, kad Lietuvėlėje mažai kas turi CD-ROM.

Norėčiau Jūsų paklausti kiek gali kainuoti naudotas PENTIUM'as arba 486 DX12 66 MHZ RAM HDD 540 MB? Kur būtų galima jų įsigyti?

Petras iš Šakių

Kompiuterio kaina be techninių duomenų dar priklauso ir nuo bendro kompiuterio stovio. Tačiau visi žinome patarlę "gobšas moka du kartus". Šiuo metu yra labai nemažai firmų, kurios prekiauja panaudotais arba naujais surinktais iš detalių kompiuteriais.

Norėčiau paklausti, ar nukris kompiuterių kainos?

Vaidotas iš Vilniaus

Kompiuterių kainos (PC) krenta nuolat.

Ar verta dabar pirkti "NINTENDO 64"?

Mykolas iš Vilniaus

Šiuo klausimu kiekvienas turi savo nuomonę. Tai labai priklauso nuo to, kokius žaidimus mėgstate žaisti. Visi konsolinio tipo kompiuteriai labiau tinka žaisti arkadinius žaidimus.

Kokį CD-ROM'ą geriau pirkti?

R. Leonavičius iš Kauno

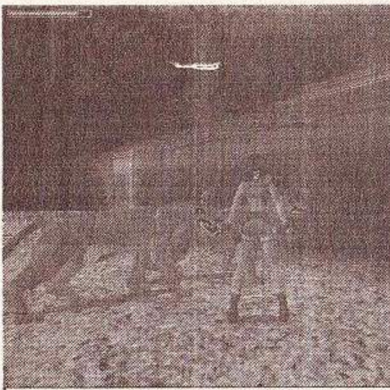
Šiuo metu geriau būtų pirkti bent jau 4-o greičio CD.

Pasikeitė redakcijos adresas!Dabar: "KIBER ZONA" LT-2014, Vilnius

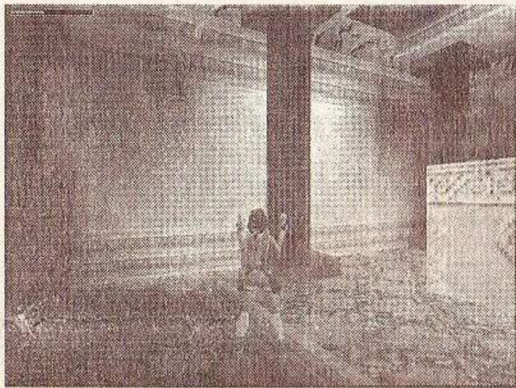
TOMB RAIDER

* THE CITY OF VILCABAMBA

Norint rasti sidabrinį raktą ir auksinę statulą, paspauskite šalia pagrindinio kambario esantį jungiklį ir įeikite pro atsidariusias duris. Užlipkite laiptais ir, užšokę ant kito iškyšulio, įeisite į naują kambarį.

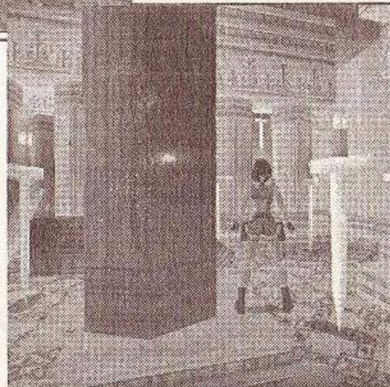


Perbėkite per įgriūvančias plyteles ir užšokite ant iškyšulio, kur rasite vaistinėlę. Nušokę ant grindų, vienoje sienoje raskite melsvą akmens bloką ir įstumkite jį į kitą kambarį. Užlipę ant ten esančio išsikišimo, rasite sidabrinį raktą ir aukso statulą. Užlipkite ant dar aukščiau esančio išsikišimo ir, įlipę pro skylę, nušokite į praėjimą. Pasukite kairėn ir eikite į kambarį su baseinu, kur vėl pasukite kairėn ir atidarykite duris sidabriniu raktu. Toliau iki lygio pabaigos neturėtų kilti kokių nors sunkumų.



* LOST VALLEY

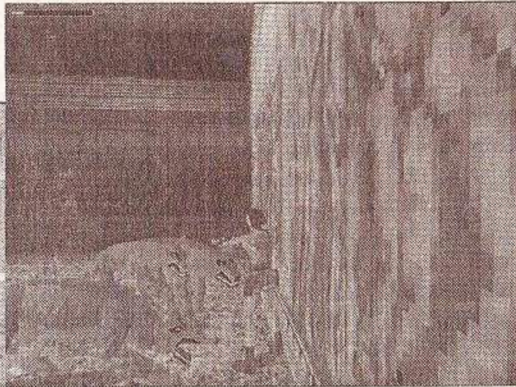
Įėję į šį lygį, iš karto pasukite kairėn ir eikite prieš srovę; kur reikia, peršokite per upę ir eikite, kol pasieksite kitoje upės pusėje esantį aukštą iškyšulį. Užšokę ant jo, eikite tuneliu, kol pamatysite virvinį tiltą. Perėję į kitą jo pusę, pamatysite mechanizmą, sudarytą iš įvairiausių dantračių. Įjungus šį mechanizmą, galima pakeisti upės tėkmės kryptį. Tačiau trūksta kelių dantračių. Todėl kitą pusvalandį ir ieškosite jų. Pažiūrėkite pasroviui. Pamatysite griaučius ir šalia jų gulintį šautuvą, kurį būtinai paimkite. Dabar šokite į vandenį ir leiskite srovei nuplukdyti Jus iki krioklio. Išlipę iš vandens ir susitvarkę su dviem vilkais, keliaukite prie baltųjų uolų, esančių tiesiai prie krioklų. Eikite tuneliu iki baltos akmeninės sienos. Pasiekę jos viršų, rasite vaistinėlę. Priėję slėnį, eikite arčiau dešiniosios jo pusės, kol pasieksite krioklį. Įšokite į vandenį ir plaukite, kol pasieksite kambarį su jau laukiančiu dinozauru. Nušaukite jį ir užlipkite šalia vandens esančia siena į viršų. Čia rasite 1-ąjį dantratį. Plaukite atgal, išlipę iš krioklio pasukite dešinėn ir eikite iki pat šventyklos. Šventykloje įšokę į vandenį, plaukite dešinėn, kur surasite antrąjį dantratį. Išėję iš šventyklos, išsyk sukite į dešinę ir įšokite į ryškiai apšviestą tunelį, kuriuo eikite, kol



išvysite prieš save sutrūkusį virvinį tiltą. Peršokę į kitą jo pusę, rasite 3-ąjį dantratį. Dabar galite sugrįžti prie mechanizmo ir įstatyti dantračius, po to paspausti jungiklį. Kai upės tėkmė pakeis kryptį, eikite prie didžiojo krioklio, kur rasite išėjimą iš šio lygio.

*THE TOMB OF QUALOPEC

Šis lygis gana paprastas ir jame yra tik trys pagrindiniai galvosūkiai, todėl apie jį rašysime trumpai. Kai pasieksite kambarį su 3 praėjimais, virš kiekvieno matysite tam tikrą simbolį. Pasirinkite praėjimą, virš kurio kabo nupieštas veidas. Eikite tuneliu iki kito kambario, du kartus pastumkite išsiskiriantį akmens luitą. Perbėkite įgriūvančias grindis, paspauskite jungiklį ir grįžkite į kambarį su trimis praėjimais. Dabar eikite tuo praėjimu, virš kurio nupieštas apskritimas. Pamatysite nišoje jungiklį. Paspaudę jį įkrisite į kambarį su trimis vilkais. Susidoroję su jais, eikite į kambario viršų. Vėl suraskite išsiskiriantį akmens luitą. Patraukite jį vieną kartą į save ir vieną kartą į šoną. Pamatysite laiptus, kuriais lipkite į viršų, šokite į duobę ir išlipkite kitoje jos pusėje. Užlipkite dar vienais laiptais, paspauskite jungiklį ir nusileiskite į raudoną duobę. Dabar galite eiti į kambarį ,virš kurio yra paukščio simbolis. Nuėję praėjimu iki jungiklio, paspauskite jį, pasukite į kairę ir nušokite į kambarį, kuriame yra paukščio simboliu pažymėti luitai. Sukite kairėn ir užlipkite laiptais. Pasukite į kairę ir užšokite ant balto išsikišimo. Lipkite į viršų, kol pasieksite koridorių, kurio pabaigoje prieisite kambarį. Nusileidę dviem lygiais žemiau, pasukite į kairę ir nušokite ant briaunos, nuo kurios galite užšokti ant akmeninio bloko su paukščiu. Pasisukite ir įšokite į praėjimą sienoje. Eikite iki jungiklio.



Paspaudę jį grįžkite ir nuo praėjimo krašto šokite į dešinę ant bloko; po to ant kito ir pagaliau į praėjimą, kurio gale vėl nuspausite jungiklį. Dabar galite grįžti į pagrindinį kambarį, nuo kurio pradėjote šį lygį. Toliau kelią rasite tikrai nesunkiai.

*ST. FRANCIS FOLLY

Šiame kambaryje rasite didžiulį kambarį, kuriame reikės rasti 4 jungiklius, atidarančius 4 duris. Už kiekvienų durų Jūsų laukia galvosūkis, kurį sėkmingai išsprendę gausite raktą. Jums reikės 4 raktų. Jais atsirakinsite 4 duris. Tik tuomet išeisite iš šio lygio. Be to, susidursite su šikšnosparniais, tigrais ir Pjeru, besistengiančiu Jus pribaigti. Ko gero, protingiausia būtų pradėti nuo kambario viršaus ir judant žemyn surasti visus jungiklius, o jau tada spręsti galvosūkius. Virš kiekvienų durų yra parašyta po vardą, taigi žinosite, kurias iš jų atidaryti.

*DAMOCLES

Įeisite į šį kambarį ir pastebėsite lubose daugybę kardų. Galite kol kas į juos nekreipti jokio dėmesio, nes pavojus kils tik grįžtant atgal. Tuo tarpu eikite į kitą kambarį, kur nuo pakylos paimkite raktą. Užlipę lygiu aukščiau, rasite vaistinėlę ir amuniciją. Nušokite žemyn. Eikite prie išėjimo. Krentančių kardų išvengti nesunku. Tereikia stebėti jų šešėlius.

*THOR

Šiame lygyje pamatysite palubėje kabantį rutulį, besisvaidantį žaibais į grindyse esančias tamsesnes plyteles.Geriausia perbėgti kambarį ir stengtis išvengti šių vietų. Tuomet viskas turėtų būti gerai. Kitame kambaryje atsistokite po gigantišku kūju ir kai išgirsite, kad suveikė paleidžiamasis mechanizmas, šokite šalin, kitaip Jus sutraiškys. Apsižvalgykite. Pamatysite du akmeninius blokus. Pristumkite vieną iš jų prie pakylos dešinėje. Tuomet užlipę galėsite pristumti kitą bloką ir užlipti ant aukštesnės pakylos. Paimkite vaistinėlę ir šokite ant kitos pakylos, kur ir rasite raktą.

*NEPTUNE

Jau iš kambario pavadinimo aišku, kad teks paplaukioti. Plaukiant išnerti ir įkvėpti oro nebus kur, todėl plaukti reikia greitai ir tiksliai. Plaukite tuneliu, kol pamatysite už vartų esantį raktą. Netoli rasite jungiklį. Ką daryti toliau, manau, aišku.

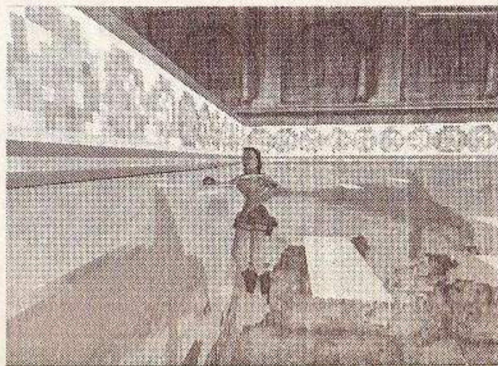
*ATLAS

Eikite prie savaime atsidarančių vartų. Dešinėje yra palaipsniui iškylantis koridorius. Ženkite juo kelis žingsnius, kol pamatysite į jus riedantį akmenį. Apsisukite ir bėkite į koridoriaus galą, kur įšokite į esančią duobę. Kai akmuo pralėks virš Jūsų, kairėje sienoje rasite įėjimą, kuriame yra paskutinis raktas. Kai turėsite visus raktus, eikite į didžiojo kambario apačią, kur sutiksite kelis liūtus ir Pjerą. Su jais geriau būtų susidoroti iš viršaus, kur liūtai negalės Jūsų pasiekti. Atrakinę raktais keturias spynas pereisite į kitą lygį.

*PALACE MIDAS

Šiame lygyje Jūsų laukia tikrai sunkus galvosūkis. Atidaryti durims reikės rasti 3 švininius strypus ir paversti juos auksiniais. Netoli baseino, nuo kurio jūs pradedate šį lygį, yra kambarys su keliomis platformomis. Peršokdami nuo vienos ant kitos, pasieksite pakylą su 5 jungikliais, kiekvienas kurių atitinka virš durų esantį penkiaženklį kodą. Kodu 00Y0Y atidarę pirmąsias duris, pamatysite kambarį, pilną dyglių. Atsargiai nueikite prie praėjimo dešinėje, kur rasite pilkšvą akmens bloką. Patraukite jį 2 kartus ir už jo rasite jungiklį, kurį paspaudus, kambaryje su dygliais iškils platformos. Praėjimu pakilkite į viršų ir prieš laikrodžio rodyklę šokite nuo vienos platformos ant kitos ,kol pasieksite kambarį su pirmuoju strypu.

Kitas duris atidarykite kodu 00YY0. Pereikite kambarį, pasukite į dešinę ir nueikite tuneliu iki kambario, kuriame jums reikia ištraukti akmens bloką. Apsisukę eikite laiptais į viršų, iš kur pamatysite, kad kambarys prisipildė smėlio. Iš praėjimo šokite dešiniau ant atsiradusios pakylos. Nuo jos peršokite ant kolonos, po to ant kito pakilimo ir pagaliau į praėjimą. Lipkite uolomis į viršų ir peršokite duobę. Apsisukę ir pažiūrėję žemyn, ant nedidelės terasos pamatysite vaistinėlę ir šovinius. Nušokite ten, o po to ir likusį atstumą iki dugno. Prieikite prie antro praėjimo tarp kolonų iš dešinės ir peršokite ant išsikišimo. Eikite prie antros nišos nuo galo ir atsigręžkite į akmens sieną. Joje pamatysite įskilimą, už kurio peršokę galėsite užsikabinti. Laikydamiesi krašto eikite į kairę, kol galėsite atsistoti. Atsisukę peršokite į jums atsivėrusį praėjimą ir atsargiai eikite juo, kol atsidursite kambaryje, nuo kurio pradėjote šį lygį. Eikite terasa iki kito praėjimo. Peršokite ant pakilimo dešinėje ir kambaryje rasite baseiną. Plaukite iki kito kambario, iš kurio įmanoma užšokti ant šventyklos stogo. Čia



surasite 2-ąjį švininį strypą. Dabar grįžkite į kambarį su penkiais jungikliais ir atrakinkite duris, virš kurių yra kodas Y0000. Čia Jums teks paimti kitoje kambario pusėje esantį dar vieną švininį strypą. Šokinėkite nuo vienos platformos ant kitos, kol jos vėl neužsiliepsnojo (jos užgęsta savaime, vos prie jų priartėjus). Iš pradžių pasirūpinkite dviem gigantiškomis vandens žiurkėmis, o visa kita priklausys tik nuo Laros vikrumo.

Kai turėsite visus tris strypus, eikite į šventyklą ir, paspaudę jungiklį, atidarykite sodo vartus. Sode rasite Midos statulą. Kai tik ant jos padėsite švininius strypus, jie tuojau pat pavirs auksiniais.

Sugrįžę į kambarį su jungikliais, atidarykite paskutiniąsias duris (Y000Y). Už tų durų įstatykite aukso strypus į jiems skirtas vietas. Atsidarys praėjimas į kitą lygį.

(Bus daugiau)

POPULIARIAUSIŲ VIDEO ŽAIDIMŲ DEŠIMTUKAS

1. TOMB RAIDER;
2. DESTRUCTION DERBY;
3. ALIEN TRILOGY;
4. WORLD WIDE;
5. NIGHTS;
6. EXHUMED
7. TITAN WARS;
8. STREET FIGHTER ALPHA;
9. WIPEOUT;
10. BATTLE ARENA TOSHINDEN.

AMERIKOJE GERIAUSIAI PARDUODAMŲ VISŲ RŪŠIŲ KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ DEŠIMTUKAS

1.NBA LIVE 97 *(SONY PLAYSTATION)*;
2.KILLER INSTINCT GOLD *(NINTENDO 64)*;
3.SUPER MARIO 64 *(NINTENDO 64)*;
4.TOMB RAIDER *(SONY PLAYSTATION)*;
5.PILOTWINGS 64 *(NINTENDO 64)*;
6.MORTAL KOMBAT TRILOGY *(NINTENDO 64)*;
7.GRETZKY 3D HOCKEY*(NINTENDO 64)*;
8.WAVE RACE 64*(NINTENDO 64)*;
9.STAR WARS: DARKFORCES*(SONY PLAYSTATION)*;
10.TWISTED METAL 2 *(SONY PLAYSTATION)*;

Konkursas!!!

Susumavus "KIBER ZONOS" konkurso rezultatus, paaiškėjo, kad tik vienas žmogus tiksliai numatė pirmąsias tris vietas (1.TOMB RAIDER, 2.WARCRAFT 2, 3.DUKE NUKEM). Tai Simonas Klezys iš Kauno (16 metų). Simono laukia prizas (CD).

Konkursas tęsiasi toliau. Rašykite Jums patikusius žaidimus eilės tvarka.

1.
2.
3.
4.
5.

Vardas, pavardė................................
Adresas ....
Telefonas...
Amžius..

F-22: LIGHTNING 2

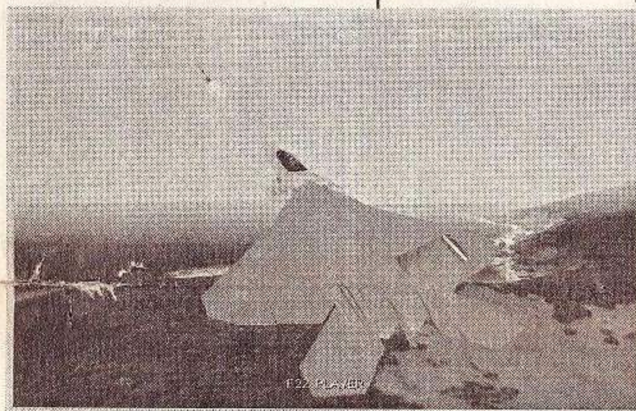
Ką nors negero apie šį žaidimą galima pasakyti labai nedaug.

Šiek tiek stebina blankus intro ir animacinių intarpų buvimas.

Vietoj efektingų batalinių scenų, kurios nuostabiai atrodo praktiškai visuose prieš tai sukurtuose kompanijos NOVA LOGIC žaidimuose, pamatysime labai nuobodų "gyvą video" - eksperimentinius skrydžius.

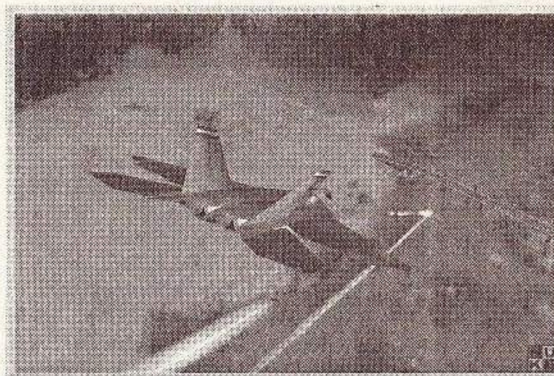
Medalius dalina ne pagal skrydžio rezultatus, o užbaigus visą kampaniją - tai nėra labai gera idėja, paimta iš "COMANCHE". Be to, ginklų rinktis taip pat negalima. Keisti dalykai, vykstantys pilotavimo metu, greičiau linksmina, nei nervina. Net labai grubios klaidos nesibaigia katastrofa, kaip atsitinka kituose simuliatoriuose. Labai sėkmingai galima nepataikyti į nutūpimo taką. Ir nieko. Jei tik ratai ištraukti, viskas tvarkoje.

Dar vienas labai linksmas dalykas atsitinka, kai pradedate kilti. Pasirodo, net vertikaliai pastatytas lėktuvas vis dar gali didinti greitį. Jei taip yra iš tikrųjų, tai F-22 - fantastiška mašina.



Na, o dabar galime pradėti girti šį žaidimą.

Ką vistik šį kartą mums pasiūlė kompanija NOVA LOGIC? Pavyzdžiui, pakalbėkime apie grafiką. Visų pirma, kaip pavaizduota žemė? Patikėkite, kad žemės tekstūra apstulbins Jus kur kas anksčiau, nei spėsite į ją įsirėžti. Ypač viskas nuostabiai atrodo, jei kompiuterio galingumas leidžia įjungti pilną detalizavimą.

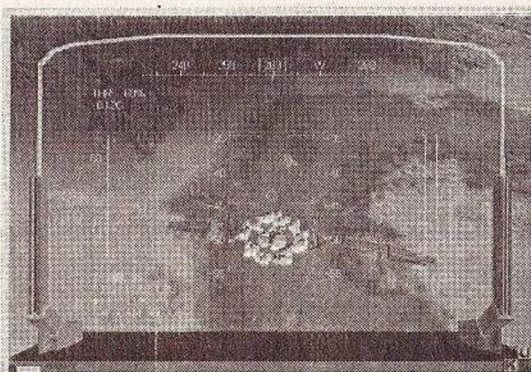


Didžiausią įspūdį kelia skraidymas tarp debesų: staiga iš rūko išplaukiantys kalvų kontūrai (kaip tik išplaukiantys, o ne staiga lyg iš niekur išdygstantys). Taip pat labai įspūdingai atrodo pakrantė. Reikia labai priartėti, kad tekstūra išsidalintų į negražius kvadratėlius. Kaip taisyklė toks didelis priartėjimas būna tik nusileidžiant, arba panaudojus katapultą.

Trimačių objektų kokybė nė kiek neprastesnė. Tiltai, chemijos gamyklos, atominės stotys ir kitokie įdomūs dalykai atrodo labai tikroviškai, nors dažniausiai jie matomi iš labai toli. Panaši situacija ir su viskuo, kas skraido. Dažniausiai vaikinai skraido labai greitai ir toli nuo Jūsų, tačiau jei sugebėsite prisiartinti, suprasite, apie ką čia kalbame. Paprasčiausia yra apžiūrinėti savo lėktuvą, ypač, kai šis stovi ant pakilimo tako. Lėktuvo išorė iki smulkmenų atkartoja pirmąjį eksperimentinį modelį.

Taip pat labai tikroviškai atrodo ginklo panaudojimas: atsidaro liukai, pro kuriuos iškrenta raketa arba bomba. Raketa AMRAAM po savęs nepalieka dūmų pėdsako, todėl jų naudojimas nėra labai efektingas. O štai "Saigvinderiai" tokius pėdsakus palieka ir jie atrodo kur kas įspūdingiau, nei kituose žaidimuose, kur raketa paskui save tempia purvinai pilkų kamuolių uodegą.

Garsas simuliatoriuose turi tik funkcinę reikšmę, jo kokybę aptarinėti ganėtinai sunku: paprasčiausiai jis yra toks ,koks ir turi būti - nei daugiau, nei mažiau. Nebent galima būtų išskirti muziką, kuri keičiasi priklausomai nuo veiksmo: žemėje - viena, kylant - kita, kuri taip pat visiškai pasikeičia pasirodžius missile lock.



Pagaliau dabar galime aptarti turinį. Kariniams žaidimams ir simuliatoriams iš esmės keliami mažesni reikalavimai ,nei ,pavyzdžiui, nuotykiniams. Tai galima suprasti, nes visgi tokiuose žaidimuose svarbiausia, kad būtų į ką pašaudyti.

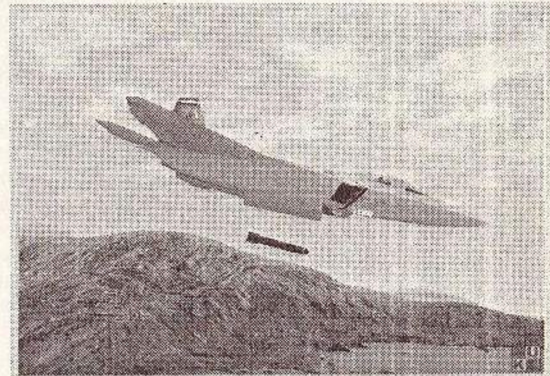
Anksčiau kompanija NOVA LOGIC šioje srityje kiek peržengdavo proto ribas - iš čia ir neaiškios "Havajų gelbėjimo kariuomenės", "Ekologiniai teroristai" ir ekstremistinė organizacija "Shturmovik". Kai kurios panašios nesąmonės yra ir "F-22", tačiau jų visgi mažiau. Karinės operacijos prieš "Aukso trikampį" - kodėl gi ne? Tuo labiau, kad "Aukso trikampis" tikrai turi galingą kariuomenę, kurią šioje situacijoje galima apginkluoti kokiais nori ginklais, nors ir atominiais. Svarbiausia, kad būtų pinigai. Tačiau kova su diktatūra Ukrainoje (šią diktatūrą įvedė LDPR (oho..!!) ir Ukrainos kriminalinėmis struktūromis (nieko sau!!!) ,arba ne mažiau žiauri kova su... Čiukotkos separatistais (taip, tai visai ne juokai, juolab, kad Čiukotkos vaizdai sukurti nuostabiai gražiai) -tikrai atrodo labai nenatūraliai.

Dar visiškai nepaminėjome priešų.

Yra aibės žaidimų, kur panaudoti tikri Sovietinių ginklų pavyzdžiai ir vertinami jie labai įvairiai. Tačiau nė viename žaidime jie nebuvo taip išgirti, kaip "LIGHTNING 2".

Taigi pats geriausias pasaulyje naikintuvas yra SY-27. Su juo gali rungtyniauti gal tik F-22. Tačiau kas laimės ,tikrai neaišku. Ir šis pavyzdys nėra vienintelis. Raketų kompleksas C-75 jau seniai paseno, tačiau mes sužinome, kad jis numušė žvalgą U-2; kaip Vietname degė Amerikos lėktuvai ir t. t.

Šiaip jau situacija yra tokia. Savo ideologija "LIGHTNING 2" labai primena "U.S. NAVY FIGHTERS/ATF", tik su esminiais skirtumais. Ir svarbiausias iš jų,ko gera, yra tas, kad kariauti pasidarė lengviau ir linksmiau. Iš esmės savo galią priešininkas rodo talžydamas Jūsų kolegas. Raketos (tiek AMRAAM, tiek SAIDVIDER) beveik niekuomet neprašauna pro šalį (skirtingai nei ATF), valdomos bombos taip pat. Be to, viena bomba galima sunaikinti net kelias greta esančias kliūtis. F-22 skraidymo charakteristikos ir patvarumas tikrai fantastiški.



Apie patvarumą ir gedimus atskira kalba. Jau minėjome, kad LIGHTNING-2 - ne šiaip mašina, o mašina-stebuklas. Atskirų sistemų gedimas neįmanomas. Yra bendras rodiklis "airframe", kuris matuojamas procentais. Po 2-3 raketų pataikymo šis procentas sumažėja iki 0. Lėktuvas,žinoma, subyra ir galima katapultuotis. Tačiau, jei to nepadarysite, nieko fatališko neatsitiks, karjera nežlugs. Paprasčiausiai asmens bylos grafoje "crashes" atsiras dar viena atžy ma. Ir ,kas tikrai labai šaunu , visai nebūtina nutūpti. Tačiau šio meno visgi reikėtų išmokti, nes reikės pasiimti naujų raketų, bombų ir kitos amunicijos.

Taigi šis žaidimas tikrai taps hitu. Tokiu, kaip kadaise buvo "COMANCHE", "COMANCHE 2" ir "WEREWOLF". Fantastiška grafika, aiški koncepcija, nelabai sudėtingas valdymas, kurio nereikės ilgai mokytis -šį žaidimą labai greitai išstums į geriausiųjų dešimtuką.

Techniniai reikalavimai:

Procesorius: 486 DX4 (geriau Pentium);

Atmintis: 8 Mb RAM;

Grafika: SVGA;

Valdymas: pelė, džoistikai, pedalai.

P. S. Beje, pavadinimas "F-22 LIGHTNING II" visai nereiškia, kad yra "F-22 LIGHTNING". "LIGHTNING-2" yra lėktuvo pavadinimas.



CYBERIA 2

SUSIŠAUDYMAS KORIDORIUOSE

Pakeliui prie išėjimo šaudykite į sargybinius, kol jie nepradėjo šaudyti į Jus. Priešai visuomet pasirodo tose pačiose vietose. Taigi įsidėmėkite tai. Bus lengviau.

Kai automobilis pradės judėti, stebėkite garažo duris ir kuo anksčiau pradėkite į jas šaudyti.

PERSEKIOJIMAS

Įsitaisykite patogiau ir pasiruoškite persekiojimui. Šaudykite į visus, ką pamatysite. Geltoni rėmai — oro taikiniai, o oranžiniai — žemės, kurie dažnai pradeda šaudyti į Jus. Visų pirma stenkitės sunaikinti oranžinius taikinius. Kai motociklininkai pradės mėtyti ant kelio minas, visų pirma taikykite į jas.

GRIAUSTINIS

Labai panašu į prieš tai buvusį lygį, tik kiek sunkiau.

FWA BŪSTINĖ

Į būstinę patekti nesunku. Tačiau gauti informaciją, o po to iš čia dingti sunkiau. Komplekse galite judėti viena arba kita puse, o kai kur galima keisti judėjimo kryptį. Iš pirmo kontrolinio taško eikite tiesiai į didelę salę, o ten pasukite dešinėn. Nuo sienos vėl pasukite dešinėn.

Virš koridoriaus, kuriuo einate, yra antras aukštas, o dviem tilteliais vaikštinėja sargyba. Šaudyti į juos negalima — blogai baigsis (neišvengiamai). Kai pamatysite sargybinį — prisispauskite prie sienos ir eikite toliau — sargybinis Jūsų nepamatys. Kai pamatysite kitą sargybinį — padarykite tą patį. Suraskite liftą ir pakilkite į antrą aukštą. Išėję iš lifto pasukite į priekį. Pasukite nuo lifto 180 laipsniu kampu. Neikite už lifto — žūsite. Eikite iki ilgo praėjimo galo. Atkreipkite dėmesį į išgriovimus kampiniame kambaryje. Būkite atsargūs ir neikite prie lango; sudaužytas stiklas — pavojingas dalykas.

Ilgo praėjimo gale įeikite į liftą. Beje, prie lifto prieisite iš kampo — judėkite pirmyn, o Zakas viską padarys pats.

UŽKODUOTA SPYNA

Gerai žinomo galvosūkio tipas. Kartokite paeiliui skaičius, kurie nušvinta ekrane. Eilės ilgis priklauso nuo sunkumo lygio. Kai teisingai surinksite paskutiniąją kombinaciją, lifto spyna atsidarys.

ŽINIŲ BAZĖS APSAUGOS SISTEMA

Kai tik įeisite į žinių bazę, iš karto pradėkite šaudyti į šviesiai žydrus šešiakampius. Jei nespėsite sunaikinti bent vieno — neišvengiamai žūsite.

Pakeliui į sistemos branduolį šaudykite raudonus šešiakampius.

FWA ŽINIŲ BAZĖ

Tai viena efektingiausių žaidimo vietų. "Virtualinė realybė" leidžia pažvelgti į žinių bazę. Norėdami judėti kiber erdvėje, paprasčiausiai paspauskite bet kurį klavišą, kai prie Jūsų priartės koks nors simbolis. Jei nieko nepaspausite, tiesiog praskrisite pro šalį. Kiekvienas lygis sudaro žiedą, todėl pražiopsotą simbolį galima bus dar pamatyti vėliau. Simbolis **RETURN** sugrąžins į praeitą lygį (o viršutiniame lygyje galima išeiti iš žinių bazės). Jei šią vietą paliksite per daug anksti — žūsite. Todėl palaukite, kol Gremas leis Jums grįžti. Iš esmės čia Jums reikia paimti tik du objektus : **Site Inventory** (kompiuteriniai priėjimo kodai) ir **Defencive weapons** (Apsaugos ginklai). Juos rasti nėra labai sudėtinga, o pakeliui galima pasigrožėti scenomis iš jau įvykusių nuotykių. Kai rasite reikiamą informaciją, Gremas leidžia išeiti iš "virtualinės realybės".

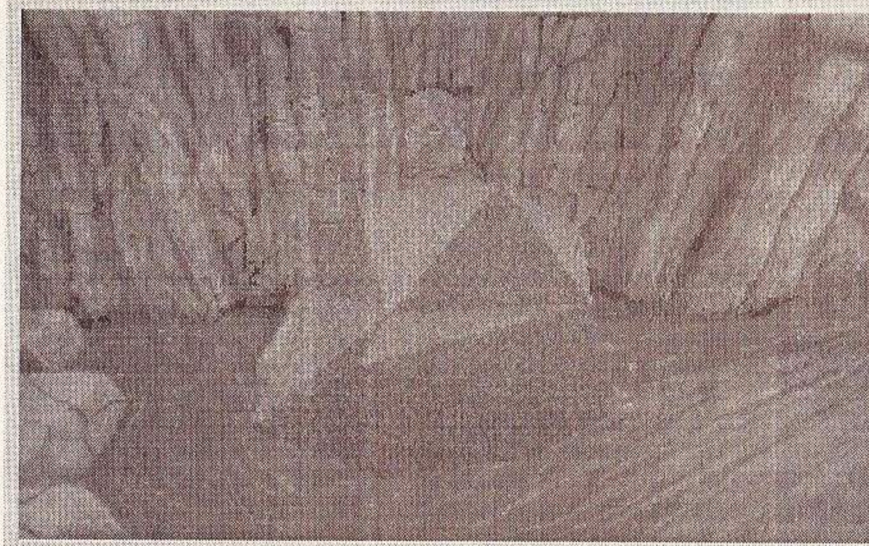
PABĖGIMAS IŠ FWA BŪSTINĖS

Kai tik paliksite duomenų bazę, prasidės tikras chaosas. Kai pasuksite kairėn, ant ekrano vėl pasirodys taikinys — susidorokite su sargybiniais iš lifto. Štai kada galima pašaudyti ir prisižaisti į valias. Zakas ilgu painiu keliu eina ant stogo. Šaudykite į viską, kas juda. Saugokitės sargybinių — jie dažnai slepiasi už kolonų ir pasirodo pačiu netikėčiausiu momentu.

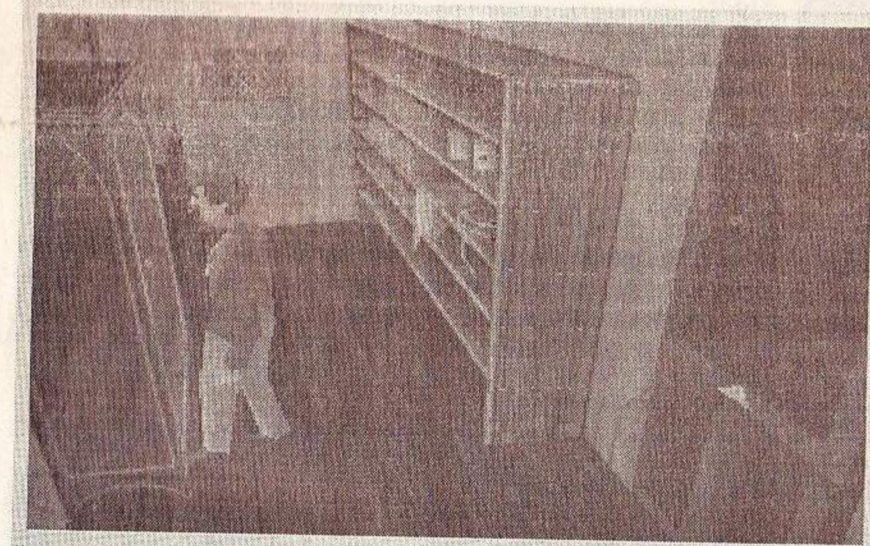
Anksčiau ar vėliau atsidursite ant stogo. Tiesa, pakeliui pamesite pistoletą, tačiau rasite kai ką geriau — patranką. Šaudykite priešus. Jei norite pasilinksminti, galite išpyškinti būstinės langus. Pagaliau Gremas atjungs apsaugą ir Jūs galėsite dingti.

ALONE IN THE DARK

Palėpėje prieikite prie spintos ir ja užstumkite langą. Dabar pabaisa negalės pro jį patekti į vidų. Po to prie pianino stovinčią skrynią reikia užstumti ant liuko, kuris taip pat yra prie pianino. Iš skrynios reikia išimti šautuvą. Dabar eikite prie spintos, kuria



užstūmėte langą. Atidarę ją, rasite seną indėnišką kilimą. Toliau eikite prie stalo ir paimkite žibalinę lempą. Kampe, dešinėje nuo lango, yra įėjimas į

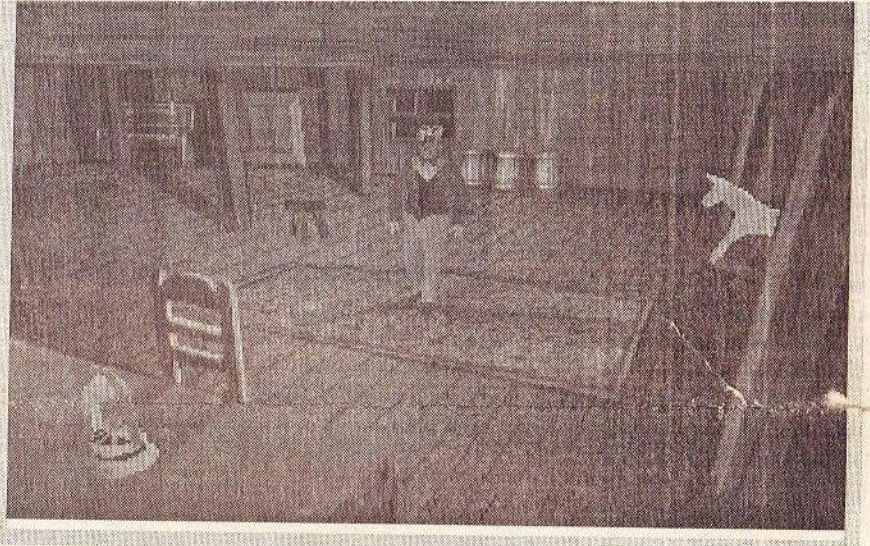


sandėliuką. Eikite ten. Sandėliuko kampe paimkite lanką, o nuo lentynos — kanistrą su alyva. Užpildykite lempą alyva. Eikite pro duris, esančias kairėje. Koridoriuje įeikite pro duris, esančias kairėje nuo Jūsų herojaus. Toliau koridoriumi neikite, nes nukrisite ir mirsite. Kai atsirasite kambaryje, eikite prie senovinio rašomojo stalo su stalčiukais. Paimkite raktą, kuriuo atrakinkite prie durų stovinčią skrynią. Iš ten paimkite seną kardą. Čia vertėtų išsaugoti žaidimą. Atidarykite duris ir nukaukite zombį. Dabar įeikite pro prieš Jus esančias duris. Tai persirengimo kambarys. Iš karto atsisukite ir nukaukite įėjusį zombį. Išeikite pro duris, esančias prie lango.

Miegamajame, kairiajame nuo lango kampe rasite vazą. Pro langą įšoks monstras, su kuriuo teks susidoroti (galima muštis arba šaudyti). Nugalėję priešą, sudaužykite vazą ir ištraukite raktą. Šiuo rakteliu atrakinsite stalelio, ant kurio stovi meškiukas, stalčių. Iš stalčiaus paimkite du mažus veidrodžius ir eikite pro duris į koridorių. Įeikite pro prieš Jus esančias duris. Spintoje rasite vaistinėlę. Paimkite ją ir išgerkite (jei reikia) vaistus. Po to eikite atgal į koridorių ir atidarykite koridoriaus gale esančias duris. Ten pamatysite dvi pabaisas ir kampuose stovinčias statulėles. Ant statulėlių uždėkite veidrodžius. Nusileiskite žemyn ir eikite į dešinę. Tik nesilieskite prie šarvų. Pateksite į kambarį. Jokiais būdais neprisilieskite prie fotelio, kuriame miega vaiduoklis. Nuo židinio paimkite degtukus ir gramofoną. Iš spintos paimkite šautuvo šovinius. Po to eikite pro priešais esančias duris ir iš vonios paimkite ąsotį. Išėję iš vonios, eikite į tamsų kambarį. Čia panaudokite degtukus ir lempą. Įėję į kambarį, paimkite statulėlę. Po to išeikite iš kambario ir eikite prie šarvų, į juos meskite statulėlę. Šarvai išnyks, o liks tik kardas ir statulėlė.

Paimkite juos. Po to nusileiskite į pirmą aukštą ir įeikite pro dešines duris, nes kairiosios durys bus užrakintos. Ten prie statulos guli strėlės. Greitai imkite jas ir bėkite iš ten, jei nenorite tapti vorų pietumis. Dabar eikite prie durų, esančių kitoje laiptų pusėje. Įėję pro pirmąsias iš dešinės duris, rasite raktą nuo rūsio. Išėję nuo krosnies paimkite puodą sriubos. Taip pat reikia įeiti į sandėliuką, kur supilta žemė ir greitai vėl iš ten išeiti, nes iš paskos eis zombis. Kai jį nugalėsite, vėl galite eiti į sandėliuką ir iš žemių krūvos ištraukti dėžę, kurioje guli revolveris. Taip pat kiek toliau rasite dar alyvos lempai. Paimkite ąsotį, kurį radote vonioje ir pripildykite jį vandeniu. Dabar drąsiai galite išmesti raktus nuo skrynių ir indus nuo alyvos. Daugiau jų nebeprireiks. Dabar eikite į valgomąjį, kur už stalo sėdi zombiai. Greitai prieikite prie stalo ir pastatykite puodą su sriuba. Palaukite, kol zombiai apsiramins ir atsisės. Tuomet eikite pro duris netoli didelės spintos. Taip pateksite į rūkomąjį kambarį. Cigaro dūmai Jums labai kenkia. Greitai perbėkite į kitą stalo pusę (nepamirškite paimti žiebtuvėlį) ir peleninę užgesinkite vandeniu iš ąsočio. Atidarykite neužrakintas duris. Pateksite į koridorių. Sugrįžę prie baltų laiptų, pakilkite jais viršun ir eikite koridoriumi. Atidarykite duris. Koridoriuje, kur kabo paveikslai, prieikite prie pirmojo paveikslo (vyras su kirviu) ir ant jo užkabinkite seną indėnišką kilimą. Dabar kirvis Jums nebaisus. Norėdami apsiginti nuo indėno strėlių, nepamirškite lanko su strėlėmis. Po to eikite pro duris, esančias pačiame koridoriaus gale. Nuo stalo paimkite netikrą

knygą, pastumkite į šalį laikrodį. Už laikrodžio pamatysite skylę. Iš jos išimkite raktą nuo Džeremio kabineto. Dabar eikite atgal į koridorių, o iš ten į biblioteką. Knygų lentynoje pamatysite skylę, kur reikia įstatyti netikrą knygą. Atsidarys slaptosios durys. Eikite į vidų. Ten nuo stalo paimkite talismaną, o nuo lentynos durklą. Dabar Jums vėl teks grįžti į rūkymo kambarį. Raktu, kurį radote, atrakinsite Džeremio kabinetą. Ten pamatysite kabančius skydą ir kardą. Šalia jų pakabinkite jau turimą senovinį kardą (jei kartais Jūs kardą jau kur nors panaudojote ir sulaužėte, pakabinkite nuolaužą). Nuo lentynos paimkite plokštelę ir vėl eikite į koridorių, o iš ten



įeikite pro priešais esančias duris. Ten reikės nužudyti piratą. Šiame kambaryje rasite raktą nuo šokių salės. Įėję į šokių salę, uždėkite plokštelę. Salėje esantys vaiduokliai pradės šokti. Stenkitės, kad šokėjai Jūsų nepaliestų. Kol jie šoka, pribėkite prie židinio ir nuo jo paimkite raktą. Dabar grįžkite ten, kur ant sienos palikote kardus ir skydą. Lipkite laiptais žemyn ir greitai bėkite griūvančiu tiltu. Po to eikite tuneliu, kol pamatysite gigantišką kirminą. Bėkite nuo jo ir pasukite į dešinę, į kitą tunelį. Ten Jūsų lauks monstras. Jį reikia nužudyti. Eikite tuneliu gilyn, kol vėl pasirodys kirminas. Tada vėl bėkite iki posūkio ir nužudykite pabaisą. Kirminas prarausė posūkį į dešinę. Tačiau jei pribėgę tą posūkį vėl pamatysite kirminą, teks vėl pakartoti viską iš naujo, kol kirminas pagaliau išnyks. Eikite toliau iki šviesios lentelės. Ją peršokite ir arba ji pati nukris jums po kojomis, arba jums teks kovoti su monstru vandenyje. Užlipkite ant

uolos ir nukaukite vaikščiojantį monstrą. Po to eikite toliau tuneliu, kol prieisite išsišakojimą. Pasukite į dešinę. Lentomis pereikite iki pirato skrynios. Iš skrynios ištraukite brangakmenį, pastumkite akmenį ir atsidarys durys. Įeikite ten ir eikite tuneliu. Nušokite žemiau ir eikite pirmyn. Tamsiame kambaryje panaudokite lempą. Eikite į kairę, po to leiskitės žemyn, kol galėsite judėti. Dabar pasukite dešinėn ir eikite prie akmeninių durų. Duryse pamatysite kiaurymę. Durims atidaryti panaudokite brangakmenį. Stenkitės išvengti ugninių kamuolių. Pribėkite prie altoriaus, paimkite kablį, o ant altoriaus padėkite talismaną. Ugniniai kamuoliai daugiau į jus nešaudys. Žiebtuvėliu uždėkite lempą ir meskite į medį. Tada bėkite iš tunelio dešinėn ir užlipkite ant akmeninės aikštelės. Akmenines duris atidarykite laužtuvu. Dabar pasukite dešinėn ir grįžkite į koridorių. Pasisukite į dešinę ir laužtuvu atidarykite kitas duris. Pasukę kairėn, atsirasite po žeme. Eikite mediniu keliuku ir pakilkite į praėjimą iš kitos pusės. Dabar pasukite dešinėn ir eikite tiesiai tuneliu, kol prieisite nedidelį tamsų praėjimą. Eikite ten. Pateksite į požeminę patalpą. Apeikite lentynas su vynu ir pasikelkite laiptukais. Atsirasite vestibiulyje. Leiskitės į didelį holą ir atidarykite dvigubas duris. Štai ir viskas.

Veikėjo veiksmai:

open - atidaryti;
search - ieškoti;
push - pastumti;
use - naudoti;
drop - numesti;
put - paimti.

Marius Lisovskis iš Kauno

MONSTER TRUCK MADNES

"MICROSOFT"

Pasirodo, "monstrai" pasaulyje turi milijonus gerbėjų. Taigi jų lenktynėse greičiausiai nebūna vietos net obuoliui nukristi. Štai kai...

"Beprotybės vadovas" apima labai daug informacijos. Be teksto (patys žymiausi "monstrai" ir jų vairuotojai, lenktynių kūrimo isto rija, paaiškinimai, kaip gauti "A" ir "B" kategorijų vairuotojo pažymė jimus — viskas, net gerbėjų apklausos sociologiniai duomenys ir marškinėlių su "monstrų" atvaiz dais reklama) yra labai daug mašinų nuotraukų (mašinos, kūrėjai) ir video ("monstrai" ratais traiško normalias mašinas, lekia nepravažiuojamais keliais, plaukia vandeniu...)

Tokių dalykėlių prisiskaitai ir tik pasvajoji: "o, kad taip bent kartelį pavairavus!.."

Prašau. Aišku, jei Jūsų "mašina" tam tinka: visų pirma, bent jau Pentium/60 arba SEGA SATURN. Taigi Jūs nutarėte dalyvauti lenktynėse. Ką visų pirma reikia daryti?

Prieš startą — garažas. Pirmiausia, reikia išsirinkti mašina, o po to pritaisyti pačius ratus. Išsirenkant ratus, būtinai reikia atsižvelgti į kelio tipą (protektorių raštas turi principinę reikšmę: asfaltui - pats smulkiausias, purvui ir plaukimui per upę — pats giliausias). Toliau važiuoklė. Amortizacija leidžia daryti milžiniškus šuolius, — tačiau sėdėdami prie kompiuterių minkštose patogiose kėdėse, galite pagalvoti, kad Jūsų visos šios problemos neliečia. Ta čiau pamėginkite ir suprasite, kaip stipriai klydote...

Ir pagaliau — transmisija, Jūsų elgesio trasoje stiliaus nustatymas (kas geriau — greičiau važiuoti, ar greičiau įsibėgėti).

O dabar — pirmyn!

Pirmasis "monstras" buvo kuriamas visiškai ne lenktynėms. Jo paskirtis buvo (žiūrovų džiaugsmui) savo didžiuliais ratais traiškyti senas lengvąsias mašinas. Tai ir dabar yra pagrindinė "monstrų" paskirtis. Norint gauti "B" klasės licenciją, reikia mokėti pravažiuoti per eilę trapių lengvųjų mašinų stogų . Norint laimėti lenktynes, reikia tą patį atlikti maksimaliu greičiu. Pabandyk, išlaikyk jį ten!

Jūsų "mašinėlė" sveria mažiausiai 5 tonas. Pagal taisykles ma žiau negalima.

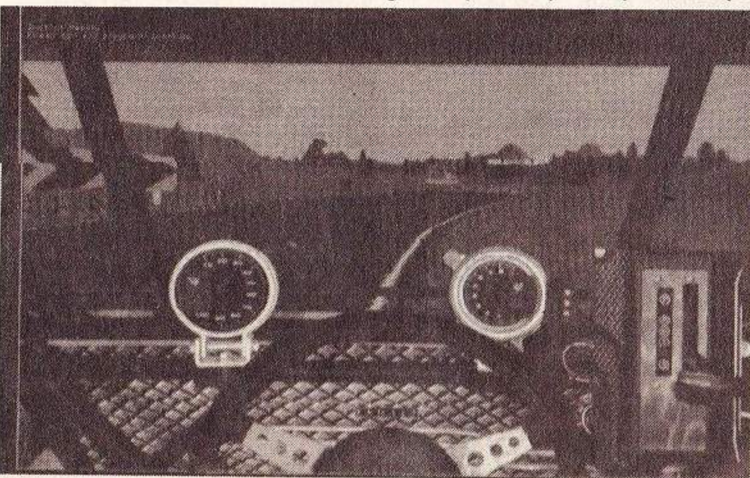
Šio renginio atmosfera taip pat atitinkama. Groja BAISI MUZIKA. Komentatorius rėkia ne - savu balsu. Tačiau tie riksmai nėra labai informatyvūs, o tik puikiai di dina kraujyje adrenalino kiekį. Kaukia varikliai (artėjantį prie - šininką visų pirma išgirsti: veidro - dyje nelabai ką pamatysi, be to, ir laiko nėra ten žvilgčioti), žviegia padangos. Visi garsai keičiasi pri klausomai nuo to, kur važiuojate: purvas, asfaltas, vanduo, sudau - žytos mašinos.

Kiekvieno "monstro" atvaizdas tiksliai nukopijuotas iš originalo. Aišku, su savo charakteristikomis. Vairuotojų charakteristikanda apsprendžia sunkumo lygiai.

Jei pasirenki lengviausią lygį, tai išsiveržį į priekį, pasuki, už nugaros girdi stabdžių cypimą ir trenksmus. Daugiau priešininkai nepasirodo. Jei pasirinksite sunkiausią lygį, kaip patys suprantate, viskas bus atvirkščiai.

Pilnas detalizavimas reiškia detalių atvaizdavimą, kurias anksčiau piešti gamintojams net į galvą nešaudavo (purvo grumstai, "monstrų"pėdsakai ant asfalto, išvažiojant nuo smėlio ant kelio). Arizonoje ralio režime galima pra lėkti kelis puikiai sukurtus miestus-vaiduoklius. Tiesiog stulbina įvairių smulkmenų laikymasis. Sa kysime, Jūs numušate šalia kelio stovintį reklaminį skydą. Beje, taip jam ir reikia. Jis labai gražus, pradėsi apžiūrinėti — būtinai kur nors įsirėši. Tai štai, skydas ne šiaip sau su trenksmais išsilakstys į gabalus — tai mums jau seniai pažįstama. "Monstras" tempsis jį prieš save, traškėdamas ratais, kol numes į šalį. O jei važiuodami dideliu greičiu ,užvažiuosite ant kokio nors gulinčio daikto, galite nebesuvaldyti mašinos.

Tačiau gali įsivelti ir nežino mos jėgos. Pavyzdžiui, didžiuliu greičiu įlėkiate į miestą-vaiduoklį ir tuojau pat nulekiate nuo kelio. Tačiau — ne bėda. Galima važiuoti kiemais. (Šiaip jau šio žaidimo pagrindinis ypatumas ir yra keistas pasaulis, neapsiribojantis vien tik trasa). Gali atsitikti ir taip: ant kelio stovi tvora — į šipulius, suoliukas — skrieja kojomis į viršų, lovys su vandeniu — žvygt... "Monstras" sustoja lyg įbestas. Lovys nė kiek neapgadintas, net vanduo neraibuliuoja. Mėgini važiuoti į priekį, tačiau mašina nė iš vietos. Lyg visai ne ji čia neseniai viską grovė.





Mašinos nesuvaldymas ir kritimai — visiškai atskira tema. Beje, jei kartais apsiversite ir nusi - leisite ant stogo — tai nemirtina. Paspausite klavišą ir atskris ma - lūnsparnis (jo dydis toks pat, kaip ir "monstro", tai sudaro keistą įspūdį), užkabina Jūsų varganą "geldą" ir nutempia ją ant kelio. Viena bėda — Jūs atsidursite už visų savo priešininkų. Aprašyme parašyta, kad pats ilgiausias "monstro" šuolis yra apie 40 met - rų. Neblogai, tiesa? Įrasoje po daug sakančiu pavadinimu Mud Pies (Pyragėliai iš purvo) stovi tramplinas. Pilnu greičiu užvažiuoji ant jo... Nežinau, kiek toli nuskri - site, bet atrodo, kad niekuomet nenusileisite — taip skrisite ir skrisite.

Beje, apie kelią. Čia yra vienas dalykėlis, kurio tikrai ne - surasite jokiose "FORMULĖSE - 1". Pravažiuoti MTM trasą — reiškia tam tikra tvarka atvykti į tam tikrus taškus. Ką Jūs veiksite tarp tų taškų- niekam nerūpi. Keliaukite kaip tik norite: ar tiesiai, ar ratais. Svarbiausia — neapsiverskite. Dažnai keliauti tiesiai yra tikrai greičiau, juolab, kad "monstrai" gali bet ką pralaužti, peršokti ir perplaukti. Arba beveik bet ką. Paprasčiausiai, reikia stebėti kompaso rodyklę, kuri rodo, kur toliau reikia važiuoti.

"Beprotybė" - žaidimas gana agresyvus. Tiesa, egalima atkeršyti priešininkui už tai, kad jis Jus aplenkė, tačiau dėl to tikrai nepasidarys liūdna. Tikrai malonu šiek tiek stumtelėjus bjaurybę išgirsti, kad jis jau kažkur nuriedėjo. Nema žiau malonu važiuojant ką nors pamatyti gulintį ratais į viršų.

Štai taip.

Aišku, Jums tuojau pat kyla vienas klausimėlis. Kaip gi ten su tuo, kad ... pažaidus su DRAUGU. Kuo puikiausiai. "MONSTER TRUCK MADNESS" galima žaisti ir per modemą.

Taigi išvada būtų tokia. Monstrai kuria monstrus ir MICROSOFT— ne išimtis. Anksčiau ar vėliau atsiras nauji simuliatoriai su dar geresne grafika ir stulbinančiu garsu, tačiau tam tikra prasme pralenkti MICROSOFT nepavyks niekuomet. Tai imituojamų mašinų pasirinkimas. "Monstrai" — tai kur kas įspūdingiau, nei kokios nors nežemiškos transporto priemonės. Trumpiau, tai labai gražus, kvapą gniaužiantis ir pažintinis žaidimas.Viskas.

❀❀❀❀❀❀❀❀❀

CYBERIA 2

(Atkelta iš 4 psl.)

ZAKO KOŠMARAS

Kas žaidė "CYBERIA", iš karto pažins skrydį virš jūros bazės. Šiame lygyje galima kiek atsipalaiduoti.

ŠACHTOS

Kai atsirasite šachtos moksliniame komplekse, palaukite roboto-krovėjo ir pasistumėkite dešinėn. Išėjus sargybiniui, eikite link durų priešingoje sienoje. Pakeliui teks porą kartų pasislėpti už dėžių — pertraukose tarp judėjimo. Neįskite iš savo slėptuvės per anksti, nes žūsite.

UŽKODUOTA SPYNA

LABAI įdėmiai klausykite, kaip darbininkas spaudžia spynos mygtukus ir pasistenkite pakartoti "melodiją". Jei tingite tei daryti — išmėginkite kombinaciją **3108** (nepamirškite paspausti įvedimo mygtuką).

TRIKAMPĖ ŠVIESOS SPYNA

Kitame kambaryje yra liftas, o į kairę nuo lifto — durys. Pradėsime nuo to, kad atidarysime spyną. Užduotis nėra sunki: reikia šviesos spindulį nukreipti į simbolį "ATIDARYTI". Tačiau nė vienas spindulėlis neturi patekti ant simbolio "UŽDARYTI" (priešingu atveju neišvengiamai žūsite).

Šviesos spinduliais galima manipuliuoti spinelėmis, esančiomis labirinte. Pamėginkite paspaudyti šiuos mygtukus (pradėkite nuo viršutinio kairiojo mygtuko, toliau leiskitės žemyn ir į kairę, prieš laikrodžio rodyklę): 3-4-5-1-9-10-2-6.

KORBINO KOMPIUTERIS

Už Korbino stalo sėskitės į fotelį ir įjunkite kompiuterį, paslėptą stale. Kaip ir visuomet neteisingas mygtuko paspaudimas reiškia mirtį. Norint patekti į Korbino duomenų bazę, reikia turėti spalvų kodą. Jūs nežinote šio kodo? ... Mygtukų spalvos labai panašios į stiklainių priešais akvariumą spalvas. Taigi spauskite **geltoną - žalią - mėlyną** ir viskas bus gerai.

O gal ir ne viskas. Pasirodo, norint įeiti į kompiuterį, reikia ką nors pasakyti Korbino balsu. Tik nemėginkite ką nors daryti. Tiesiog palaukite, kol nuviltas kompiuteris atsijungs. Teks keliauti ieškoti balso.

NUOTĖKIS

Nusileiskite liftu, pasukite dešinėn ir įeikite į ryškiai baltą kambarį, o po to į kambarį su žalių toksiškų atliekų bala. Apžiūrėkite daktaro Robinsono lavoną ir paimkite iš jo distancinio valdymo pultą. Eikite pro duris, esančias už Jūsų ir prieikite prie didelio ekrano.Pultu užkimškite vamzdį ir gretimoje salėje šiek tiek aptvarkykite žaliąjį šlamštą. Sugrįžkite prie Robinsono ir peršokite per balą. Kitame kambario gale įeikite pro duris Nr.2 ir sėskite į fotelį.

ŠACHTOS DUOMENŲ BAZĖ

Čia darbas nė kiek nesiskiria nuo FWA duomenų bazės. Jums reikia gauti spynos kombinaciją į laboratoriją Nr.4 (2457) ir negerojo daktaro Korbino balso įrašą.

ĮĖJIMAS Į LABORATORIJĄ Nr.4

Hm... kaip nemalonu. Korbinas apsidraudė ir pakeitė kodą. Tačiau Gremas ant klavišo pastebi piršto antspaudą. Kol kas neaišku, ką su juo daryti. Todėl kol kas pasistenkime gauti balso įrašą. Liftu keliaukite į kabinetą.

KORBINO KOMPIUTERIS

Štai čia bus labai gudrus momentas! Kai tik atsisėsite į Korbino fotelį, pasisukite veidu į langą. Liftu kyla sargybinis, jei jis nepamatys Jūsų veido — atsiprašys ir išeis. Įveskite spalvų kodą. Balsas pasigirs ir be Jūsų pastangų. Pagaliau patekote į asmeninį Korbino kompiuterį. Palakstykite po kibererdvę ir suraskite pastebėtam piršto antspaudui leidimo kodą (6307). Po to galite palikti kibererdvę ir nusileisti į laboratoriją Nr.4. Surinkite kodą.

PRIEŠNUODIS

Laboratorijoje Nr.4 reikia miesui išgelbėti reikia pagaminti priešnuodį. Po to, kai iš Zako rankos bus paimta geroka dozė kraujo, jis praras sąmonę... ir pateks į eilinį susišaudymą.

Kai pagaliau atgausite sąmonę, turėsite sterilizuoti savo kraują, todėl teks vykdyti duomenų bazės instrukcijas. Beje, bazėje šiuo klausimu buvo net DVI instrukcijos - Korbino ir mirusiojo daktaro Ričardsono . Aišku, kad reikia patikėti Ričardsonu. Sunaikinkite visas raudonas ir baltas molekules ir pasistenkite neliesti žalių "mutantų".

SUSITIKIMAS SU MAJORU

Išeikite iš laboratorijos ir eikite prie durų 2. Pasisukite dešinėn ir išjunkite šviesą. Tamsoje pamatysite lazerio spindulį. Jo reikia vengti.

Eikite toliau. Visų pirma, toliau nuo baltų generatorių prie sienos. Apeikite lazerinius spindulius, o oloje pakilkite laiptais. Majoras iškeliauja gelbėti miesto, o Jūs liekate...

SUGRĮŽIMAS

Kai tik vėl galėsite valdyti Zaką, prieš pat nosį išdygs sargyba. Užmuškite visus, kas pastos Jums kelią į Korbino ofisą.

SUSINAIKINIMAS

Paskutinį kartą sėskite prie kompiuterio ir raskite kibererdvėje vietą, kur paleidžiamas komplekso sunaikinimo mechanizmas. Jūs turite tik vieną minutę visų spalvotų kvadratų sunaikinimui.

PABĖGIMAS

Korbino ofise pilna ginkluotos sargybos, todėl nesinaudokite liftu. geriau kompiuteryje paspauskite baltą mygtuką. Apsaugos sistema nusiūs Jus į rūsį. Kas prieš tai kėlė mirtiną pavojų, dabar nesudaro ypatingų problemų.

Darvienas patarimas — įrenginius ant sienų geltonų piramidžių pavidalu reikia apeiti kuo toliau (piramidės sproginėja). Turite praeiti per rūsį prie dviejų praėjimų. Dešiniajame praėjime, pakilę laiptais šaukite į nedidelę dėžutę ant sienos. Išeikite atgal, pasukite kairėn ir eikite toliau. Prie paskutinio posūkio prieš didelę salę, kurioje buvo Jūsų sunaikinta dėžutė, atsargiai apeikite žydrą įrenginį. Eikite pirmyn. Priešais Jus, ant sienos, yra dar dvi dėžutės — šaukite į dešinę ir eikite atgal prie praėjimų. Jokiais būdais nešaukite į kairę dėžutę ir neužkliudykite jos. Eikite pro dešiniąsias duris iki požeminės salės.

GALVOSŪKIS ANT TILTO

Šis galvosūkis labai panašus į lifto spyną, tačiau išspręsti jį kur kas sunkiau — į vieną skylutę turi patekti iš karto keli spinduliai. Pamėginkite paspauti 2-4-1-5 mygtukus (skaičiuokite nuo viršutinio kairiojo mygtuko, po to žemyn ir į dešinę, prieš laikrodžio rodyklę).

O dabar kuo greičiau bėkite iš čia.

Teks labai daug pašaudyti.

Pagalbos tarnyba

SONIC 3D: FLICKIES ISLAND

(SEGA MEGA DRIVE)
Jei norite be didelio vargo pasirinkti kokiame lygyje žaisti, kai pasirodo žaidimo pavadinimas ,iš eilės paspauskite: BA k A C a ž A. Dabar, paspaudę START, galėsite pasirinkti bet kokį lygį.

MORTAL KOMBAT 3

(SEGA MEGA DRIVE)

KABAL

Fireball - ⇦⇦+X;
Wer Spin - ⇦⇨+C;
Groung Saw - ⇦⇦⇦+Y;
FATALITY 1 - ⇩⇩⇦⇨+B;
FATALITY 2 -Y B B B Z (prie pat priešininko);
MERCY - Y (⇩⇩⇩⇩) (smūgis atliekamas iš toli);
ANIMALITY - X(⇨⇨⇩⇨) (prie pat priešininko);
BABALITY - Y Y C
FRIENSHIP - Y C Y Y⇧
S.UPPERCUT - B B B Z.

JACKSON BRIGGS

Single Missile - ⇦⇨+X;
Double Missile - ⇨⇨⇦⇦+X;
Bionic Rush - ⇨⇨+Z;
Gottha Grab - ⇨⇨+A;
Ground Slam - C C (smūgis iš toli);
Back Breaker - B;
FATALITY 1 - Y B Y Y C;
FATALITY 2 - B (⇧⇩⇨⇧)(prie pat priešininko);
MERCY - Y (⇩⇩⇩⇩)(smūgis iš toli);
ANIMALITY - A (⇨⇨⇩⇨)(prie pat priešininko);
BABALITY - ⇩⇩⇩+C;
FRIENSHIP - C Y Y C;
S.UPPERCUT - ⇩⇨⇩+A.

NIGHTWOLF

Arron Attack - ⇩⇦+A;
Hacket Uppercut - ⇩⇨+Z;
Shadow Charge - ⇨⇨+C;
Chest Reflect - ⇨⇨+Z;
FATALITY 1 - ⇨⇨⇩+X (smūgis ranka iš apačios);
FATALITY 2 - ⇧⇧⇦⇨+B;
MERCY - Y(⇩⇩⇩⇩) (smūgis iš toli);
ANIMALITY -⇨⇨⇩⇩ (prie pat priešininko);
BABALITY -⇨⇦⇨⇦+A;
FRIENSHIP - Y Y Y Y⇩;
S.UPPERCUT - Y Y B.

SINDEL

Wave Scream - ⇨⇨⇨+X;
Float - ⇦⇦⇨+Z;
Fireball - ⇨⇨+A;
Air Fireball - ⇩⇨+C;
FATALITY 1 - Y Y B B (Y+B);
FATALITY 2 - Y Y B Y B (šiek tiek atsitraukus nuo priešininko);
MERCY - (⇩⇩⇩⇩) (smūgis iš toli);
ANIMALITY - ⇨⇨⇧X;
BABALITY - ⇧⇧⇧+Y;
FRIENSHIP - YYYYY⇧;
S.UPPERCUT - ⇩⇩⇩⇩+A.

SONYA BLADE

Ring Toss - ⇩⇨+A;
Teleport Punch - ⇨⇦+X;
Rissing Bike Kick - ⇦⇦⇩+Z;
Leg Throw - ⇩+A+B;
FATALITY 1 - B+Y ⇧⇧⇦⇩
FATALITY 2 - ⇦⇨+Y
MERCY - (⇩⇩⇩⇩)
ANIMALITY - A(⇦⇨⇩⇨)(prie pat priešininko);
BABALITY -⇩⇩⇩⇨+C;
FRIENSHIP - ⇦⇨⇦⇩+Y;
S.UPPERCUT - ⇨⇨⇩+X.

CYRAX

Green Net -⇦⇦ +C;
Teleport - ⇨⇩+B;
Clone Bomb - C(⇦⇦Z);
FATALITY 1 - ⇩⇩⇧⇩+X;
FATALITY 2 - ⇩⇩⇨⇧+Y;
MERCY - Y(⇩⇩⇩⇩)
ANIMALITY - ⇧⇧⇩⇩(prie pat priešininko);
BABALITY - ⇨⇨⇦+X;
FRIENSHIP - YYY⇩
S.UPPERCUT - YBY.

KUNG LAO

Hat Throw -⇦⇨+A;
Teleport -⇩⇧;
Spining Shield - ⇨⇩⇨+Y;
Air Diving Kick - ⇩+Z;
FATALITY 1 - (Y+Z)(Y+B)⇩;
FATALITY 2 - ⇨⇨⇦⇩+x (iš arti);
MERCY - (⇩⇩⇩⇩) (smūgis iš toli);
ANIMALITY - YYYYB (prie pat priešininko);
BABALITY - ⇩⇨⇨+X;
FRIENSHIP -YAYC;
S.UPPERCUT - ⇩⇩⇨⇨+C.

SHEEVA

Teleport Stomp - ⇩⇧;
Ground Stomp - ⇦⇩⇦+Z;
Fireball - ⇩⇨+X;
FATALITY 1 -Z(⇨⇦⇨⇨) (prie pat priešininko);
FATALITY 2 - ⇨⇩⇩⇨+A (prie pat priešiniko);
MERCY - Y(⇩⇩⇩⇩) (toli nuo priešininko);
ANIMALITY - YBBBB (prie pat priešininko);
BABALITY - ⇩⇩⇩⇦+Z;
FRIENSHIP - ⇨⇩⇩⇨+X;
S.UPPERCUT - ⇩⇨⇩⇨+A.

SUB ZERO

Low Ice - ⇩⇨+A;
Ice Shower - ⇩⇨+X;
Ice Clone - ⇩⇦+A;
Slide - ⇦+A+B+C;
FATALITY 1 - BBYBY;
FATALITY 2 - ⇦⇦⇩⇦Y (truputi atsitraukus nuo priešininko);
MERCY - Y(⇩⇩⇩⇩) (toli nuo priešiniko);
ANIMALITY - ⇧⇨⇧⇧ (prie pat priešininko);
BABALITY - ⇩⇦⇦+Z;
FRIENSHIP - CYY⇧;
S.UPPERCUT - ⇦⇩⇨⇨+Z.

KURT STRYKER

Rushing Throw - ⇨⇨+Z;
Balon Takedown - ⇨⇦+A;
Low Grenade - ⇩⇦+A;
High Grenade - ⇩⇦+X;
FATALITY 1 -⇩⇨⇩⇨+B (prie pat priešiniko);
FATALITY 2 - ⇨⇨⇨+C;
MERCY - Y(⇩⇩⇩⇩) (toli nuo priešininko);
ANIMALITY - YYYY+B (truputį atsitraukus nuo priešininko);
BABALITY -⇩⇨⇦⇦+X;
FRIENSHIP - AYYA;
S.UPPERCUT - ⇨⇧⇧+Z.

KANO

Spining Ball - C (iš toli)
Blade Toss - ⇩⇦+X
Blade Swipe - ⇩⇨+X
Grab and Shake - ⇩⇨+A
Air Throw - B
FATALYTI 1 - A(⇨⇩⇩⇨) (iš arti)
FATALYTI 2 - A B B Z (atsitraukus)
MERCY - Y (⇩⇩⇩⇩) (iš toli)
ANIMALITY - X (B B B) (iš arti)
BABALITY - ⇨⇨⇩⇩+C
FRIENSHIP - C Y Y Z
S.UPPERCUT - ⇩⇩⇦+Z

SHANG TSUNG

Fireball 1 - ⇦⇦+X
Fireball 2 - ⇦⇦⇨+X
Fireball 3 - ⇦⇦⇨⇨+X
Ground Fireballs - ⇨⇨⇦⇦+C
FATALYTI 1 - (⇩⇨⇨⇩) (iš arti)
FATALYTI 2 - (Y B Y B) (iš arti)
MERCY -(⇩⇩⇩⇩) (iš toli)
ANIMALITY -X (Y Y Y) (atsitraukus)
BABALITY - YYY+C
FRIENSHIP - C Y Y⇩
S.UPPERCUT - ⇩⇩ B A

LIU KANG

High Fireball -⇨⇨+X;
Low Fireball - ⇨⇨+A;
Flying Kick - ⇨⇨+Z;
FATALYTI 1 - ⇨⇨⇩⇩+C;
FATALYTI 2 -⇧⇩⇧⇧+(YB);
MERCY - (⇩⇩⇩⇩)(iš toli);
ANIMALITY - ⇩⇩⇩⇧ (atsitraukus);
BABALITY - ⇩⇩⇩+Z;
FRIENSHIP - YYYY⇩;
S.UPPERCUT - Y B B C;

SEKTOR

Misissle - ⇨⇨+A;
Seeking Misissle - ⇨⇩⇦+X;
Teleport Uppercut - ⇨⇨+C;
FATALYTI 1 - ⇨⇨⇨⇦+B;
FATALYTI 2 - A Y Y B (atsitraukus);
MERCY - Y (⇩⇩⇩⇩) (iš toli);
ANIMALITY - ⇨⇨⇩⇧ (iš arti);
BABALITY - ⇦⇩⇩⇩⇩+Z;
FRIENSHIP - Y Y Y⇩ (ranka iš apačios)
S.UPPERCUT - Y Y Y⇩

SMOKE

Spear - ⇦⇦+C;
Teleport - ⇨⇨+C;
Air Throw - B;
Invinsibility -⇧ ⇧ +Y;
FATALITY 1 - Y+B ⇩⇩⇨⇧; (atsitraukus)
FATALITY 2 -⇧ ⇧ ⇨⇩;
MERCY - (⇩⇩⇩⇩) (iš toli);
ANIMALITY - ⇩⇨⇨+B;
BABALITY - ⇩⇩⇦⇦+Z;
FRIENSHIP - Y Y Y Z;
S.UPPERCUT - ⇨⇨⇩+C.

Mindaugas iš Kauno

DUKE NUKEM 3D(PC)

(apgaulės - kodai)

DNKROZ - nemirtingumas ir jetpack;
DNCORNHOLIO* - nemirtingumas ir jetpack (bet kokiais kiekiais);
DNSTUFF - visi ginklai, šoviniai ir raktai;
DNWEAPONS - visi ginklai ir šoviniai;
DNITEMS - visi daiktai ir raktai;
DNINVENTORY - visi daiktai;
DNKEYS - visi raktai;
DNCLIP** - ėjimas kiaurai sienas;
DNSHOWMAP - visas žemėlapis;
DNHYPER - greitis, įsijungia steroidai;
DNUNLOCK - atidarytos visos durys;
DNSKILLx - keičiasi sunkumo lygis (x - nuo 0 iki 3);
DNSCOTTYxyz - pereiti į lygį: x - epizodo numeris, yz - lygio numeris;
DNVIEW - vaizdas iš šalies (taip pat, kaip paspausti klavišą F7);
DNMONSTERS - įjungti arba išjungti visus monstrus;
DNCASHMAN - paspaudus "tarpo" klavišą, pradeda kristi pinigai;
DNRATE - kadrų greitis;
DNCOORDS - maksimaliai detalizuotas žemėlapis, informacija apie koordinates ir lygius;
DNDEBUG - tam tikra reguliavimo informacija;
DNTODD - "Register Cosmo Today!" pranešimas;
DNBETA - "Pirates Suck!" pranešimas;
DNALLEN - "Buy Major Stryker" pranešimas.

* Jei esi "nemirtingas" gali pražudyti visą žaidimą, jei patenki, pavyzdžiui ,į besisukančius mechanizmus - čia nemirtingumas visiškai nepadės...

** Kartais po kodo DNCLIP visa sistema "pakimba" taip, kad reikia kompiuterį pakrauti iš naujo.

VIRTUA FIGHTER

(SEGA SATURN)
Kai pasirodo žaidimo pavadinimas, paspauskite 12 kartų A ir iš karto po to START.
Įjunkite PTIONS, kursorių nuleiskite žemiau EXIT ir paspauskite A.
Dabar be viso kito galėsite keisti ringo dydį.
Jeigu norite išsirinkti Dural, herojų pasirinkimo meniu paspauskite Ž A K ir A+K.

DESTRUCTION DERBY

(SEGA SATURN0
Jei norite žaisti čempionate, turėti nesunaikinamą mašiną, vietoje savo vardo parašykite DAMAGE!

FIFA'96

(SEGA SATURN)
Paspaudę pauzę, įrašykite vieną šių kodų. Įvedę kodą ,paspauskite A.
Super galia - Z A Z Z Z Z Z Z Z Z;
Super gynyba - Z Z Z Z Z B Z;
Super puolimas - A A A A A Z B;
Kvaila komanda - A Z B A Z B;
Nematomos sienos - B B B Z A A A Z;
Išprotėjęs kamuolys - B A Z B B Z A B.

PRADEDANTIESIEMS

Pradėjusiems pirmą pažintį su kompiuteriais reiktų žinoti, kad kompiuteris nepažysta nei raidžių ,nei skaičių taip, kaip mes. Kompiuteris yra skaitmeninis įtaisas, kuris dirba su dviejomis skirtingomis reikšmėmis. Jis gali suprasti reikšmę "įjungtas" (kompiuteriui tai pažymėsime skaičiumi "0"), arba "išjungtas" (pažymėsime tai skaičiumi "1"), panašiai kaip elektros jungiklis ar lemputė. Bet jis nieko nesupras, kas yra tarp tų reikšmių. Kad kompiuteris suprastų raides, skaičius, paveikslėlius ir kitą informaciją, ji turi būti užkoduota būtent tokiais nuliukais ir vienetukais. Kiekvienas toks nuliukas ar vienetukas vadinamas bitu. Tai pats mažiausias informacijos matavimo vienetas. Vienu bitu, turinčiu dvi reikšmes, galima užkoduoti tik, pavyzdžiui, dvi raides, o juk vien raidžių yra kiek daug!? Todėl vartotojams, išskyrus specialistus, bitai susidomėjimo neturėtų kelti. Kad būtų daugiau naudos, bitai grupuojami. Pagal eilę kitas informacijos vienetas, sudarytas iš aštuonerių bitų, yra baitas. Skaičiai, kuriuose naudojami tik nuliukai ir vienetukai, vadinami dvejetainiais. Dvejetainiai skaičiai yra labai panašūs į dešimtainius, kuriuos naudojame kasdien, išskyrus vieną svarbią detalę: skaičiai dvejetainėje sistemoje susideda iš "0" ir "1", kai tuo tarpu dešimtainėje - iš skaitmenų nuo "0" iki "9". Pavyzdžiui, dvejetainis skaičius 0100 reiškia tą patį, ką ir dešimtainis skaičius "4". Taigi naudojant dvejetainę ir kitas kodavimo sistemas, visa informacija - ir raidės, ir skaičiai, ir paveikslėliai - tampa suprantama kompiuteriui. Kompiuterio atmintį, kurioje saugoma jame esanti informacija, lengviausia pagaminti ir naudoti, kai yra apvalus atminties ląstelių skaičius dvejetainėje aritmetikoje. Dešimtainiais skaičiais tai būtų 2 (21), 4 (22), 8 (23)ir t.t. Kadangi informacijos dažniausiai būna daug arba labai daug, tai patogesnis jos matavimo vienetas yra kilobaitas. Kilo - dešimtainėje skaičiavimo sistemoje reiškia 1 000, tačiau kai tai pamatuojame dvejetainėje sistemoje, gausime 210 = 1 024. Tad matuodami informaciją, nenustebkite ir nepagalvokite, kad jau nebemokate skaičiuoti. Paprasčiausiai, 1 024 baitai (210=1024) tai bus 1 kilobaitas arba 1KB (taip žymima sutrumpinimuose), o 1 024 kilobaitai (220=1 048 576) bus dar didesnis informacijos vienetas 1 megabaitas, arba 1 MB. Kol kas informacijos matavimui užtenka mato vieneto gigabaito (GB), tai 230 = 1 073 741 824 baitų, t.y. apytiksliai bilijonas užkoduotų simbolių, bet ir jo greitai gali būti per mažai. Nepamirškite, kad bitais, kilobaitais, megabaitais matuojama ne tik užkoduotos informacijos apimtis, bet ir vieta, skirta jai saugoti. Juk tai taip paprasta: 1 litras pieno tilps į vieno litro pakelį. Bet ne daugiau!

1MB

10 MB

SPAUSDINIMAS SPALVOTU RAŠALINIU SPAUSDINTUVU

Geriausia spausdinio kokybė spausdinant rašaliniu spalvotu spausdintuvu gaunama, suderinus tarpusavyje tris pagrindinius dalykus:

1. Popierių.
2. Spausdinimo nustatymus. Labai svarbu "pasakyti" spausdintuvui, kad jis elgtųsi tinkamai.
3. Originalo kokybę. Jei jūs mėginsite kopijuoti prastos kokybės originalą ar kažką panašaus į nublukusias spalvas, tai eksperimentai su popieriumi ar nustatymais bus tuščias laiko švaistymas.

POPIERIUS

Gerai teksto ar spalvoto vaizdo kokybei gauti daugelis paprasto popieriaus rūšių yra netinkamos. Reikia specialaus popieriaus. Geriausias — originalus firmų gamintojų popierius, toks, kaip Epson 720 dpi ar Hewlett-Packard, skirtas aukštos kokybės juodam-baltam ir spalvotam spausdinamam vaizdui gauti. Pagal kokybę mažai atsilieka ir firmos "Verbatim" popierius skirtas specialiai rašaliniams spausdintuvams. Jis rekomenduojamas "HEWLETT-PACKARD", "EPSON", "CANON" ir kitų firmų rašaliniams spausdintuvams. Jei keliate ypač griežtus reikalavimus spaudinio kokybei, galite pabandyti taip vadinamą "Premium gloossy" popierių, kuris labiau panašus į plėvelę.

Pirmiausiai įsitikinkite, kad spausdinate ant gerosios popieraus pusės. Tai nustatyti nevisad lengva, tačiau geroji popieraus pusė visada būna šiek tiek švelnesnė, nei blogoji. Blogoji pusė taip pat gali būti pažymėta vandens ženklais, kaip, pavyzdžiui, Hewlett-Packard popieriuje.

Venkite šiurkštaus ir grublėto popieriaus, nebent spausdinate juodraštį. Šiurkštus paviršius — tai pagrindinė prastos kokybės priežastis.

Spausdinant ant šviesiai balto papieriaus, spalvos išliks natūralios. Jei popierius turės tam tikrą atspalvį, tai šviesios spalvos ar atspalviai nežymiai pasikeis.

Skaidrių spausdinimui naudokite specialią, taip vadinamą "Special ink jet" plėvelę ir įsitikinkite, kad spausdinate ant teisingos pusės. Lazerinių skaidrių nepavyks atspausdinti, nes jos yra per didelio tankumo.

Kai kuris popierius etikečių spausdinimui taip pat yra pritaikytas rašaliniams spausdintuvams. Taigi rašalinį spausdintuvą galima panaudoti ir etikečių spausdinimui.

PROGRAMINĖ ĮRANGA

Visą spausdintuvo darbą valdo programa - draiveris. Reiktų pasirinkti tinkamą draiverį sistemai, kurioje dirbate: DOS, Windows 3.1x ar Windows 95.

Pirmiausia reikia žvilgtelėti į nustatymus, kurie keičia spausdinio tipą - tekstas ar grafika ir į tai, ant ko spausdinate: paprasto, specialaus popieriaus, ar plėvelės. Taip pat galite žvilgtelėti į tokį parametrą, kaip "dithering", kuris padeda paskirstyti spalvas tolygiau.

Esant galimybei, galima atnaujinti spausdinuvo valdymo draiverius instaliuo jant jų naujesnes versijas.

ORIGINALAS

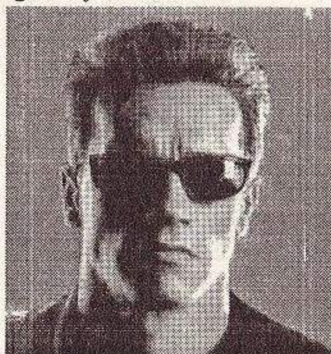
Gera kopija galima tik iš gero ori - ginalo. Pasirūpinkite, kad originalo koky - bė būtų kuo geresnė, nes spausdinimo me tu ji vis tiek pablogės. Spalvų, kontras to ir šviesumo reguliavimui galima naudo ti vaizdo koregavimo programas, kurios leidžia pašalinti įvairius defektus - taške lius, nelygumus ir kt. Jei jūsų kompiuteris ar skenavimo įranga leidžia naudoti spal vų lyginimą ar reguliavimą, naudokite šią savybę.

ĮDOMESNI INTERNET'o ADRESAI

FACES

www.web-usa.com/faces/

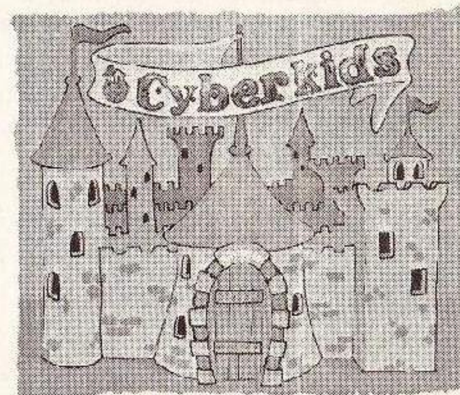
Įdomu kartais ir iš arčiau susipažinti su savo dievinamais aktoriais, dainininkais ar šiaip įdomiais žmonėmis. Šioje srityje nėra labai daug išsamios informacijos apie pasisekusį ar nepasisekusį asmeninį gyvenimą, bet pačius svarbiausius gyvenimo ir karjeros faktus tikrai rasite. Be to, kiekvienas asmuo pristatytas su savo nuotrauka. Taigi turbūt kiekvienas didelis ar mažas gerbėjas turės galimybę pasidžiaugti bent jau savo kumyro nuotrauka (nors ir be autografo). Kiek reiškia vien garsiojo Arnoldo Švarcnegerio nuotrauka gerbėjams!...

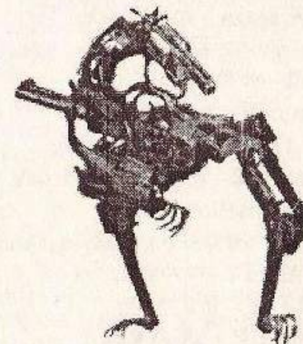




www.mtlake.com /cyberkids/

Tai puiki spalvinga sritis vaikams. Pirmiausia, patekę į sritį, galite pasirungti, sudėliodami Velykinį galvosūkį (puzzle). Kur norėsite dalyvauti vėliau, galėsite pasirinkti pagal savo pomėgius. Jei patinka piešimas, galite pateikti savo piešinį konkursui, o jei ne, tai gal tik atiduoti savo balsą už labiausiai patikusį. Gal turite pomėgį kurti muziką? Ir čia jūs galite rasti savo bendraminčių. Taip pat rasite mėgstamų knygų sąrašą, nemokamų (shareware) žaidimų, Drakulos šriftų rinkinį ir dar daug daug kitokių įdomybių...





2000-tuosius pasitinkant

Jei tikėtume garsių rinkos tyrimų specialistų pranašavimais, 2000-tieji metai turėtų būti katastrofiški firmoms, naudojančioms senesnius kompiuterius. Netgi ir su naujais kompiuteriais bus bėdų. Yra nustatyta, kad atėjus naujam amžiui, maždaug 65% kompiuterių gali turėti problemų . Dauguma kompiuterių 2000-ųjų metų sausio 1-ąją datą "00/1/1" supras kaip 1900 metų sausio 1-ąją, ir jų programos nustos funkcionavę, nes negalės atlikti skaičiavimų praėjusia data. Ypač blogai, jei tos programos yra socialinio draudimo įstaigose, kur skaičiuojamos jūsų pensijos ar pašalpos; policijoje, kur esanti jūsų vairuotojo kortelė išsyk taps pasibaigusia. Ir tai nėra smulkmena. Specialistų paskaičiavimu pasaulyje esančių kompiuterių perprogramavimo per likusį laiką kaina sieks nuo 100 iki 600 bilijonų dolerių, o vien Europoje pareikalaus apie 50 milijonų darbo valandų. Rinkos tyrinėtojai apibūdina tai kaip "laiko bombą", kuri tam tikru metu gali atnešti milžiniškų nuostolių. Pavyzdžiui, kokioje nors gamykloje sustojusi kompiuteriu valdoma technologinė linija tikrai prikrės šunybių. Užsienyje, kur kompiuteriai labiau naudojami, nei pas mus, jau dabar yra problemų su dokumentais, kurių galiojimo laikas baigiasi už šio amžiaus ribos. Taigi jau būtų laikas ir jums susirūpinti naujo amžiaus sutikimu. Turbūt bus geriausia, jeigu dėl datos teirausitės firmų, kurios aptarnauja jūsų kompiuterius. Jos greičiau ras sprendimą, kaip aplenkti visas negandas, arba kreipsis į gamintojus dėl jų produktų. Laiko liko gal dar ir daug, bet nemanykite, kad naujam amžiui galite pasiruošti paskutinę dieną.

Jei norite patikrinti ar jūsų kompiuteris tinkamai sutiks 2000-tuosius, prie DOS šaukinio vykdykite komandą DATE. DOS'e tai atrodys taip : C:\>DATE. Paklausus datos įveskite "12-31-99". Po to taip pat įveskite komandą TIME ir, paklausus laiko, parašykite "23:55". Tada išjunkite kompiuterį, ir po dešimties minučių įsijungę pažiūrėkite, kokią datą jis rodo dabar. Jei kompiuteris rodys 1980, 1985 ar dar kokius nors metus, turėtumėte susirūpinti. Net jei kur nors matysite datą 01/01/00, tai dar nereiškia, kad viskas gerai. Tokią datą galėsite pasitikrinti, pavyzdžiui, EXCEL programoje, priversdami ją parodyti datą pilname formate.

EPSON Stylus Color 600

Šiuolaikinė technologija padarė perversmą spausdinime fotografine kokybe (Photo Quality) rašaliniu printeriu, skirtu namams ar darbui. Tai **EPSON *Stylus COLOR 600*** spalvotas rašalinis spausdintuvas. Šiame spausdintuve panaudoti revoliucinė MicroPiezo spausdinimo technologija, QuickDry™ rašalas ir AcuPhoto™ pustonių technologija leidžia spausdinti ypatinga 1440 dpi (taškų colyje) grafikos kokybe ir lazerine teksto kokybe.

EPSON *Stylus COLOR 600* turi daug savybių, leidžiančių maksimaliai išnaudoti jo galimybes tiek naudojant namuose, tiek darbe. Fotografinės kokybės galimybė (Photo Quality) yra spausdintuve, todėl nereikia pirkti jokių papildomų priedų ar popieriaus. Abi rašalo galvutės - juoda ir spalvota - spausdina kartu. Printeris suderintas su Windows ir Macintosh aplinkomis. **EPSON *Stylus COLOR 600*** spaudintuvu jūs galėsite paruošti profesionaliai atrodančius dokumentus, ataskaitas, skaidres, sveikinimo atvirutes, tikroviškas fotokopijas ir dar daug daugiau.

Rinkitės ši naują EPSON firmos gaminį namams ir darbui.

Kai kurie techniniai duomenys

Spausdinimo metodas — keturspalvis (CMYK), MicroPiezo technologija
Spausdinimo kokybė — 1440x720; 720x720 dpi; 360 x 360 dpi; 180 x 180 dpi
Spausdintuvo kalba — ESC/P 2
Programiniai draiveriai — Windows 9 Windows 3.1, Window for WorkGroups 3.1x, Macintosh System 7.1
Buferis — 32 KB
Spausdinimo kryptis — dvikryptis spausdinimas su logine paieška teksto ir grafiniuose režimuose
Didžiausias lapo dydis — 20.98 cm x 26.26 cm (8.26" x 10.34", letter)
Paraštės nuo lapo krašto — viršutinė: 0.3 cm (0.12"), kairioji: 0.3 cm (0.12") dešinioji: 0.3 cm (0.12"), apatinė: 1.37cm (0.54")
Paduodamo popieriaus padėklas — 100 lapų/10 vokų
Atspausdintų lapų padėklas — 30 lapų

"Nežaidiminę" medžiagą ruošė B.K.

ALIEN TRILOGY

Tiesą sakant po dviejų kūrybinio darbo metų galima buvo tikėtis kai ko panašaus į "QUAKE" (o gal net ir ko nors stipresnio), tačiau...
Apgavo! Tūkstančiai pasaulio žaidėjų taip ir nesulaukė stebuklo. Vyrukai iš ADVANCED TECHNOLOGY GROUP, greičiausiai už visus žaidimo kūrimui skirtus pinigus prisipirko bandelių su džemu ir tesugebėjo sukurti trumpučius video intarpus...
Tačiau tai tik pirmasis ir labai apgaulingas įspūdis. Trumpiau tariant ,šį žaidimą vertėtų priimti tokį, koks jis yra (šalin, neišsipildžiusios svajonės), — vienu metu ir gražus, ir keistas. O be to kiekvienas turi savo skonį.
Čia nerasite smulkaus visų žaidimo detalių aprašymo. Stengsimės rašyti trumpai ir aiškiai, todėl nepasakosime iš naujo viso kinotrilogijos apie svetimus turinio.
Tik priminsime, kad leitenantė Elen Ripli ir nedidelė komanda iškeliavo į planetą LV-46. Jie turėjo išsiaiškinti, kodėl nutrūko ryšys su kolonija...
Tačiau tai filmo pradžia. Žaidime viskas toli gražu ne taip. Dėl niekam nesuprantamų priežasčių viskas prasideda nuo antrosios kinotrilogijos dalies (Aliens 2), po to seka trečioji (Alien 3) ir baigiasi viskas pirmąja (tiesiog Alien) dalimi. Visa tai labai panašu į absurdą...
Taigi žaidimą pradedate kaip leitenantė Ripli, turėdami tik vieną pistoletą, o ,be to, nuo antros dalies (filmo). Jūsų tikslas - patekti į Svetimų lizdą ir padėti ten bombą, o po to nepastebimai pasišalinti. Pirmasis "ALIEN TRILOGY" kadras — ranka, laikanti pistoletą ir baltos durys (ne, tai ne ligoninės durys), skiriančios Jus nuo ilgo koridoriaus, kuris veda į siaubingą tamsą, tamsą ,pilną svetimų...
Na kaip, patiko? Taigi nuo grafikos ir pradėsime šio žaidimuko narstymą.
Iš tiesų grafika nuostabi, bent jau Jūs ,ko gero, tokio žanro gražesnio žaidimo tikrai nematėte. Nuostabios kokybės yra ir videointarpai, kurie lyg suveda į vieną visumą žaidimo turinį. Kaip tik šie videointarpai ir suteikia žaidimui ypatingą atmosferą (nors visame žaidime jų yra gal tik 10 minučių). Visa grafika atlikta True Color technika, todėl apšvietimas, dūmų efektai yra labai tikroviški. Jei sprogdinate netoli esančią statinę, sprogimo blyksniai apšviečia visą patalpą. Toks vaizdelis ypatingai gražiai atrodo, jei arti yra Alien. Žodis "šaunus" tiktų ne tik atlikimo technikai, bet ir meniškumui (ko labai trūksta kitiems SPS žaidimams).
Patį žaidimą sudaro niūrūs "DOOM" primenantys koridoriai, atidengtos aikštelės ir jungiamieji klaustrofobiniai koridoriai. Patalpos, kur vyksta didesnė žaidimo dalis ,yra gana skirtingos, todėl visi lygiai nepanašūs vienas į kitą.
Jūs vaikščiosite vos vos apšviestais koridoriais, po šviesias laboratorijų sales; teks paplaukioti - aišku, kanalizacijomis; ir pagaliau pasieksite Svetimų lizdą.
Nors veiksmo yra labai daug, o detalės labai smulkiai išpieštos, žaidimo greitis yra 30 kadrų į sekundę (net kai tenka bėgti labai detaliomis vietomis, žaidimas nepraranda savo tempo). Be to labai realiai juda kamera: žingsniai, bėgimas, palinkimai į šonus. Žodžiu viskas kaip "DOOM", tik kur kas geriau. Jau vien tokios smulkmenos, kaip gilzių išlėkimas ir nuo šūvių lekiančias kibirkštis (sakysime ,pataikius į sieną). O kokie sprogimai!
Na, o dabar apie Svetimus. Jų yra šeši tipai: karalienė, Svetimi-kariai, kūną graužiantys ir prie veido limpantys, Svetimi-šunys (suaugę ir jaunukliai). Visų pirma ,patirsite siaubą sutikę limpantį prie veido Svetimą. Taip atsitiks ne dėl monstro baisumo, o nuo nežmoniško kvadratėlių (pikselių) iš kurių jis sudarytas ,kiekio. Tačiau gal nesikabinėkime. Tik štai dar viena bėda - nužudyti monstrai, nepriklausomai iš kurios pusės prie jų prieisite, atrodys vienodai.
Dabar truputį apie žaidimo valdymą. Herojus gali bėgti, eiti (į visas puses), žiūrėti į viršų ir į apačią. Be to ,yra specialus mygtukas, kuris naudojamas mažučių granatų ir bombikių mėtimui. Žaidimo metu gaunate įvairių naujų ginklų: paprastą šautuvą (9 mm), šautuvą M60, ugniasvaidį ir kt. Čia jau reikėtų pamąstyti, kurį ginklą reiktų naudoti. Sveikatos pataisymui viesuomet turėsite vaistinėlę ir adrenalino ampulių. Be to, gerai būtų rasti naktinio matymo akinius, liemenę su šaudmenimis, o vaikščiojimui per rūgštį - kokius nors apsauginius "batelius". Taip pat nereikėtų vengti dėl atsargumo šaudyti į įtartinas sienas ir pertvaras. Ten gali "slėptis" įvairūs bonusiniai praėjimai arba!... Svetimi.
Tačiau žaidėjo tikslas - ne betikslis Svetimų ir paslaptingų objektų šaudymas, o tam tikros užduoties atlikimas. Norėdami tai padaryti, turėsite visas duris atidaryti tam tikra seka, surasti terminalams baterijas, kartais iš Svetimų



kūnų ištraukti reikalingas ID-korteles. Žaidimą labai palengvina kiekviename etape esantys žemėlapiai, tačiau juos taip pat reikia surasti. Žemėlapiai padeda išsirinkti patį tinkamiausią kelią. Yra dar vienas labai naudingas daikčiukas - radaras, kuris parodo gyvus padarus, esančius dešimties metrų spinduliu.
Na ,o dabar apie garsą. Viskas padaryta labai tikroviškai ir protingai: Svetimų cypimas, stiklo dūžiai, šnaresiai, herojaus žingsniai (net su aidu), dusulys po ilgos kovos, šūviai, radaro pypsėjimas ir net širdies plakimas.
Ir, aišku, muzika - kelianti nerimą ir nešanti kažkur ... Kur? Kažkur į pasamonę. Ir, kas įdomiausia ,ne į žmogaus, o į Svetimo...
Taigi, ko gero, tiek.



SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Tai šis tas neįprasto. Kodėl? Jau vien pagrindinis šio žaidimo herojus Spot'as yra labai neįprastas. Žodis "SPOT" išvertus iš anglų kalbos reiškia ne tik "dėmė" (kas taip pat įdomu), bet ir, atsiprašant, "spuogas". Tai štai, įsivaizduokite ,kaip tas spuogas keliauja į Holivudą.

Kūrėjai šį žaidimą pavadino "kinematografiniu nuotykiu". Spot'as turi prasiveržti per kinematografinį pasaulį. Kelyje jis sutinka piratus (ar tik ne video?), monstrus ir kitus niekadėjus, kurių privalės atsikratyti. Be to, aišku, jis turės išspręsti begales mįslių.

Įdomiausia tai, kad žaidimo turinys susišaukia su įvairiais labai populiariais Holivudo filmais ("Svetimi", "Indiana Džonsas", "Žvaigždžių karai", "Drakula"...) ir išnaudoja įvairiausius žanrus. Pavyzdžiui, viename lygyje sutiksite vesternų herojus, o kitame - siaubo filmų personažus.

Be to, kadangi žaidėjas matys vaizdą iš viršaus ir iš šono (izometrinę projekciją), šios arkados niekaip negalima pavadinti buka kelione iš kairės į dešinę. Visa žaidimo aplinka sukurta rankiniu būdu, arba naudojant trimatės grafikos sistemas (pavyzdžiui 3-D Studio).

NBA FULL COURT

Šį žaidimą sukūrė kompanijos BEAM SOFTWARE programuotojai ir dailininkai. Tai pirmasis žaidimas, gavęs Tarptautinės krepšinio asociacijos licenziją. Virtualinės krepšinio salės iki smulkmenų atkartoja realiuosius prototipus. Be to,visiškai realus tikrųjų NBA rungtynių įspūdis. Žaidėjas gali pasirinkti net tris žaidimo režimus: gali žaisti vienas, turnyre arba sezoninėse varžybose. O jei kartais pabodo žaisti vienam, be jokio vargo, pasinaudodami modemu, galite parungtyniauti su draugais. Pagaliau galima kurti savo komandas (pirkti reikiamus žaidėjus, arba tiesiog naudojant redaktorių). Taip pat galima sudaryti "All Stars" ("Visų žvaigždžių")komandą.

Šis žaidimas labai aukštos kokybės. Kitaip tariant, "NBA FULL COURT PRESS" turėtų tapti pačiu detaliausiu šių laikų kompiuteriniu krepšinio žaidimu.

TROPHY BASS 2

Kas gali būti geriau, nei sėdėti ant upės kranto su meškere rankose? Matyt, panašius sapnus tikrieji žvejai sapnuoja kiekvieną naktį, o kiek pinigų "suėda" įmantrūs įrenginiai, kiek nerimo dėl pašarų kokybės, vandens bei oro temperatūros? Ir visa tai tik dėl to, kad pavargusios rankos ištrauktų slidų, nemaloniai dvokiantį... hm... sutvėrimą. Be to ,nepamirškime uodų-vampyrų. Štaip ir dingsta žūklės žavesys.

Tai štai, kas įvyko. Kompanija DYNAMYX pasistengė sukurti kuo tikroviškesnį šio proceso simuliatorių. Kuo gi skiriasi "TROPHY BASS 2" nuo ankstesnės versijos (beje, labai šaunus žaidimukas)? Visų pirma, tai online-žaidimas. Todėl varžytis galite INTERNET'e. Be to, atsirado 5 nauji ežerai. Žuvų elgesys maksimaliai priartintas tikrajam jų elgesiui ir priklauso labai nuo daug ko: oro, metų laiko, paros laiko, vandens ir dienos ypatumų. Žaidėjai turi didesnį meškerikočių, valo, kabliukų, pašarų pasirinkimą. Žodžiu ,žaidimas tapo kur kas rimtesnis. Ir pagaliau kompaktiniame diske rasite žuvų klasifikaciją ir profesionalų patarimus.

HUNTER HUNTED

Arkada buvo, yra ir bus. Visuomet! Tai aksioma, tiesa, kurios niekas nepaneigs. Gerai sukurtas arkadinis žaidimas gali tapti poilsiu pavargusioms nuo mokslų, nuo darbo ir nuo šeimos smegenims - rankų miklumas ir jokio mulkinimo.

Visų pirma buvo "PRINCE OF PERSIA". Po to standartu tampa vaizdas iš šono, dvimatis vaizdas. Veikėjų veiksmai labai nesudėtingi: bėgimas, šokinėjimas, prisitraukimai ir smūgiai ,būdingi tik arkadinio tipo žaidimams.

Vėliau atsiranda "FLASHBACK" ir "BLACK THORN" (čia jau ir puikus šaudymas, ir kūliavirsčiai). Na ,o dabar įsivaizduokite labai gražią SVGA grafiką, galimybę žaisti ir už žmones, ir už monstrus, be to ,dar didžiulį ginklų pasirinkimą (be savų kumščių ar nagų).

Skamba viliojančiai? Kompanija DYNAMIX tikrai pasistengė. "HUNTER HUNTED" yra žaidėjo svajonės apie idealią arkadą išsipildymas. Žaidimą sudaro daugiau ,kaip 100 lygių, kuriuose begalės spąstų ir monstrų. Žaidėjo tikslas - visuose šiuose labirintuose surasti Priešą ir parodyti jam "kur vėžiai žiemoja". Aišku, jei tai pasiseks. Žaidėjas gali persekioti savo kompiuterinę auką, arba su savo priešininku grumtis "split screen" režime (ekranas padalijamas į dvi dalis).

Be to ,herojai gali atlikti visus įsivaizduojamus judesius: bėgti, šokinėti, ropštis, slėptis ir šliaužti(!), o apie ginklų ir kumščių panaudojimą ir kalbėti neverta. Siaubūnai be viso kito gali ropinėti per lubas.

Pirmą kartą tokio tipo arkadiniame žaidime vaizdas bus labai dinamiškas, priklausomai nuo aplinkybių jį galima didinti arba mažinti.Be to. šis žaidimas kiek nutolsta nuo įprastų dvimačių labirintų: veikėjai juda tuneliu "nuo savęs" ir "į save". Tokiu būdu etapai tampa kur kas ilgesni.

Beje, labai įdomūs ir veikėjų sugebėjimai. Kiekvienas, norintis laimėti, turi išsirinkti specialią elgesio taktiką, būdingą kaip tik jo herojui, nes grumtynėse su monstru žmogus, aišku, yra bejėgis. Tačiau kai tik homo sapiens suranda bazuką - situacija visiškai pasikeičia.

Techniniai reikalavimai:
Procesorius: Pentium;
Atmintis: 8 Mb RAM;
Grafika: SVGA.
P. S. Šiam žaidimui reikia Win'95.

NORSE BY NOORSEWEST: THE LAST RETURN OF THE VIKINGS

Prieš trejis metus kompanija INTERPLAY išleido žaidimą "THE LAST VIKINGS", kur trys pasiklydę laike vikingai bando surasti namus. Ir štai jau pasirodė šio žaidimo tęsinys "NORSE BY NORSEWEST: THE RETURN OF THE



LOST VIKINGS". Tik šį kartą vikingai turi nusigauti iki namuose likusių valkirijų. Kaip ir anksčiau, visi trys draugai, norėdami įveikti kurią nors kliūtį, turės draugiškai panaudoti savo sugebėjimus ir naują ekipiruotę: lazerinį kardą, lazerinį skydą ir reaktyvinius batus.

Žaidimo metu atsiranda du nauji herojai. Nors jie nėra vikingai (vienas - vilkolakis, kitas - mažas ugnimi kvėpuojantis drakonas), tačiau jų pagalbos gali prireikti.

Komanda turi praeiti 31 lygį, kol ras laiko mašiną.

Be to, tėveliai gali visiškai nebijoti dėl savo vaikų psichikos. Žaidime nėra nė vienos smurto scenos. Jos buvo iškirptos iš žaidimo po to, kai specialioji komisija nutarė, kad kur kas daugiau atsiras norinčių įsigyti "NORSE BY NORSEWEST", jei atsiras užrašas "Patvirtinta ir leidžiama žaisti vaikams nuo 2 metų".

Čia jums ne amerikoniški neišauklėti begėdžiai, trimačiai Diukai Nukemai...

DOWN IN THE DUMPS

Labai sunku įsivaizduoti, kad begalinėje kosminėje erdvėje galėtų susidurti du žvaigždėlaiviai. Tačiau kaip tik taip ir atsitiko. Abu žvaigždėlaiviai nukrito ant labai atsilikusios nedidelės planetos, kurią patys gyventojai vadino "Purvas" (o gal paprasčiausiai Žemė?!). Šioje mieloje melsvoje planetoje purvo tikrai buvo užtektinai. Keliautojai (blub'ai) net nenumanė, kad nusileido miesto sąvartyne, kurį su didele meile tvarkė į beždžiones panašūs padarai. Jų didžiojo piršto nagas buvo didumo sulig vidutiniu blub'u. Savo užrašuose tėtė-blub'as rašė: "Mus lydėjo nesėkmės. O viskas vien dėl to, kad mūsų jachta susidūrė su mirtinai girtų piratų laivu..." Plėšikai taip pat be galo nuliūdo, pamatę savo laivo liekanas. Jie nutarė, kad kerštas - vienintelė jų išeitis.

Taigi kompanija jums paliko nelaimingusius blub'us, pagrindinius naujojo žaidimo herojus. Tai nuotykinis galvosūkių žaidimas, kurį sudaro keturios dalys - kaip tik dalių trūksta laivui. Kiekvienas šeimos narys turi rasti tam tikrą laivo dalį, todėl visai nesvarbu ,kokia tvarka Jūs tai darysite. Tačiau pagrindinė kliūtis bus ne bjauri sąvartyno smarvė, o tik po susidūrimo atsigavę nuotykių ieškotojai.

Autoriai tikina, kad turėsite nemažai pasukti galvas, kol išspręsite tam tikras problemas. Pavyzdžiui, rasti trūkstamą detalę bus visai nesunku, tačiau kaip ją atsigabenti į vietą?...

Labai daug malonumo suteiks nepriekaištinga animacinė grafika. Šis žaidimas turi dar vieną malonią detalę. Žaidimo metu galima įrašyti savo žygdarbius, o vėliau parodyti juos kitiems šeimos nariams.

HARD WAR

Kompanijos GREMLIN nuomone, žmonijos optimistinis požiūris į ateitį yra kiek perdėtas. Jei mūsų planeta išvengs atominio karo, tai nuo ekologinės katastrofos visvien niekur nepabėgs. Greičiausiai žmonės ieškos sau naujų namų kur nors artimiausiuose žvaigždynuose.

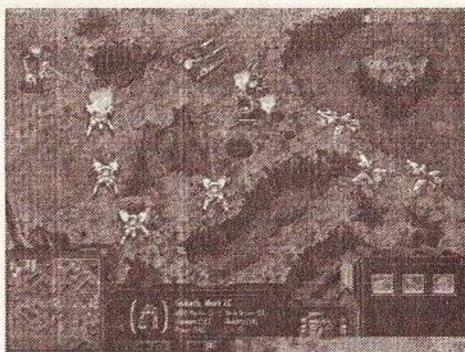
Žaidimo herojus patenka į nuostabią Titano planetą . Ten mieste keistu pavadinimu Misplaced Optimism (bereikalingas optimizmas) jis turės kažkokiais būdais užsidirbti pinigų pragyvenimui. Tačiau kokiu? Pavyzdžiui, galima priversti dirbti seną senelio kosminį laivą (kitokio nėra). Darbo daug - krovinių gabenimas, laivų eksportavimas, geležies gavyba - kiekvienas gali pasirinkti darbą pagal pomėgius. Tačiau jei norėsite gauti rimtesnių užduočių, nei rytinio pašto pristatymas, reikia gauti ne tik solidų laidą, bet ir užsitarnauti atitinkamą reputaciją. Žaidėjas, kuris labai atsargiai įsigys naujus pirkinius ir žiūrės toli į ateitį, greitai gali tapti tikru kosminiu gangsteriu. Jis vykdys pačias įdomiausias užduotis: užsakomas žmogžudystes, riaušių tarp nusikalstamų grupuočių organizavimas ir paprasčiausiai laisvai medžioti. Tik jei nenorite kovos metu likti tuščiomis rankomis, teks išleisti nemažai pinigų ir pasirūpinti laivo įrangą. Visuomet galima bus pakeisti arba sustiprinti laivo korpusą, patobulinti kompiuterį ir, aišku, pasirūpinti ginklais.

Gudresni žaidėjai savo pinigus galės panaudoti laivyno sukūrimui arba nedidelio garažo-pilies su automatine apsaugos sistema pastatymui.

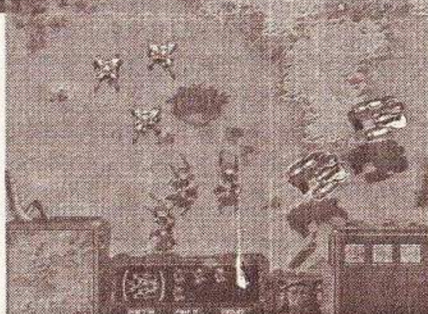
Kol kas šio stebuklo pavadinimas- "HARDWAR". Tačiau iki 1997 metų pavasario vidurio dar daug kas gali pasikeisti.

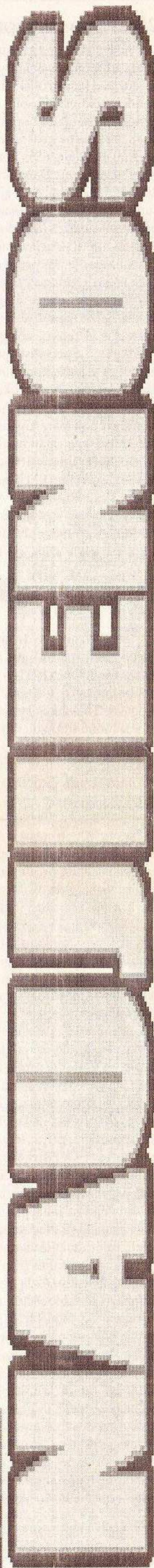
STARCRAFT

Neišsigąskite, kompanija BLIZZARD visai nesiruošia iš savo mėgstamų herojų daryti kosmonautų. Tačiau žmonės sugebėjo vis toliau ir toliau nuskristi nuo savo planetos. Jie atrado naujų vietų, tinkamų gyventi. Tik bėda, kad homo sapiens nieko neįtardami pradėjo kurtis



pernelyg arti savo galingųjų kaimynų Zurg'ų ir Protoss'ų. Kiekviena rasė turi unikalių, tik jai būdingų psichinių sugebėjimų. Protoss'ai apdovanoti telepatija, o visa





Zurg'ų technologija turi biologinį pagrindą ir yra dalis pačių aborigenų.

Na, o visa tai vadinasi "STARCRAFT", kosminė real-time-strategija, modeliuojanti trijų rasių, kovojančių dėl viešpatavimo Visatoje, susirėmimo.

Būdami vienos iš rasių lyderiu, Jūs turite gauti reikalingus resursus, treniruoti karius... žodžiu daryti viską, kas reikalinga pergalei. Nesvarbu, ar tai kova dėl laisvės, ar bandymas užgrobti dar vieną galaktiką.

Kompanija garantuoja puikią SVGA grafiką, nuostabų garsą ir galimybę žaisti per tinklą ar modemą.

VOYEUR 2

Šį kartą žaidėjas turi stebėti Elizabeth Duran, biomedicinos instituto vadovę. Šias pareigas ji gauna testamentu po staigios savo partnerio ir meilužio, daktaro Cussler'io mirties. Tačiau ledi labai greitai pastebi, kad visa mirusiojo šeima labai nepatenkinta tokiu velionio sprendimu. Todėl tenka surasti samdomąjį žudiką anksčiau, nei jis iš žavios daktarės padarys "simpatišką antkapį".

Šį darbą turi atlikti žaidėjas: naudojant šiuolaikinę optiką ir elektroniką, reikia iš šalies stebėti šeimynėlę ir surinkti pakankamaai įrodymų, kad nusikaltėlis atsidurtų už grotų.

Skirtingai, nei nuotykiniuose žaidimuose, čia dizainas labai paprastas ir net nėra žaidimo išsaugojimo. Be to, nereikia rinkti įvairiausių daikčiukų ir krauti juos į didžiulę kišenę. Šis žaidimas labiau primena televizijos detektyvą. Žaidimas baigiasi, kai Jūs surenkate pakankamai įrodymų.

Techniniai reikalavimai:

Procesorius: 486/66;

Atmintis: 8 Mb RAM, 2-jų greičių CD-ROM;

Valdymas: pelė;

Garsas: garso korta.

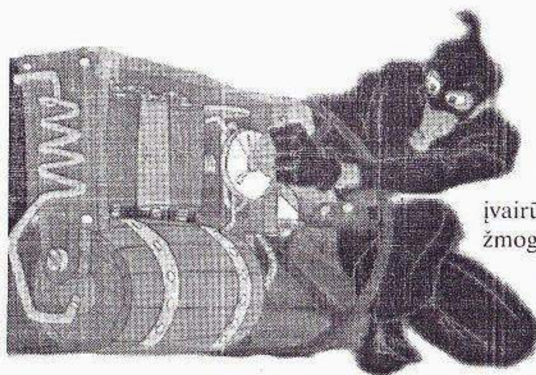
GOLDEN NUGGET

Ar Jūs kada nors buvote kazino? Ne šiaip kokiame nors, o šauniajame Las Vegase? Nenusiminkite, jei iki šiol dar neteko. Jūs galite virtualine erdve nukeliauti visur ,kur tik norite, kad ir į keturių žvaigždučių lošimo namus.

Taigi šiame žmonijos nuodėmingojo azarto centre galima išmėginti savo laimę ,žaidžiant net 15 įvairiausių žaidimų (pokerį, ruletę, kaulais...), be to, dalyvauti Keno, "Pinigų rate", mini-bakara.

Galėsite savo kailiu patirti šios prabangios įstaigos taisyklių žavesį ir griežtumą.

Žaidimą sudaro du CD, prikimšti trimatės grafikos ir be galo daug video intarpų (daugiau ,nei valanda). Visa tai sukelia tikroviškumo įspūdį. Be to, video intarpuose nusifilmavo aktorius Adamas Vestas, savo laiku suvaidinęs Betmeną. Savaime suprantama, kad vien šiuo personažu žaidimas neapsiribos. Taigi lošimo namuose turėsite abejotinos garbės pabendrauti su įvairiausiais personažais.



BOGEY: DEAD 6

(SONY PLAYSTATION)

Geriausias amerikos oro pajėgų pilotas gina savo planetą nuo nusikalstamos organizacijos, kuriai neaiškiu būdu pasisekė iš kariškių nušvilpti pavojingiausią slaptą ginklą. Žaidėjas gali skraidyti pačiais kiečiausiais naikintuvais: F-22 Phantom, F/A 18 Hornet, F-4E Phantom, F-14D Tomcat, F-15 Eagle ir net MIG-29. Žaidimo scenarijai labai įvairūs, todėl teks kovoti su priešais ne tik sausumoje. Taigi paskraidysite virš jūrų-marių.

Dėl didelio veiksmo greičio, realistinių vaizdų, aukštos trimatės grafikos kokybės ir dviejų apžvalgos perspektyvų, šis žaidimas gali tapti populiaresnis ir už "AGILE WARRIOR", ir už "ACE COMBAT".

AQUANAUT's HOLIDAY

(SONY PLAYSTATION)

Tai nauja videožaidimų idėja, kuri perkelia žaidėją į povandeninį pasaulį.

Taigi Jūs "tapote" naru. Ką gali žinoti, gal kur paskendusiuose laivuose rasite paslėptus piratų lobius, o gal jie lauks kur apleistuose miestuose ar koralų rifuose. Savaime suprantama, kad būtinai sutiksite ir jūrų plėšrūnų. Tačiau gali atsitikti, kad tapsite didelio tigrinio ryklio pietumis.

Ypatingą realumą žaidimui suteikia nuostabi trimatė grafika ir dinamiška virtualinė erdvė. Be to ,žaidimo metu nuolat girdime nuostabią New Age muziką.

PROJECT HORNED OWL

(SONY PLAYSTATION)

Ar įsivaizduojate ,kas išeitų ,sukryžminus "VIRTUA COP", karo robotus ir japonų animaciją? Ogi iš viso šito išeitų naujas šaudyminis žaidimas a-la "CHAOS CONTROL". Žaidėjas įsivaizduoja esąs kietas ateities policininkas, kurio tikslas - sulaikyti teroristus. Be to ,"PHO" - tai ir visa krūva galingų ginklų, šeši dideli etapai ir galimybė žaisti dviese.

DISCWORLD 2: MISSING PRESUMED (PC)

Pagaliau pasirodė įžymiojo žaidimo "DISCWORLD" tęsinys "DISCWORLD 2". Žaidimas sukurtas pagal rašytojo Terry Pratchett knygų apie nevykėlį burtininką seriją. Šį kartą situacija labai rimta: dingo Mirtis. Taigi pagrindinio herojaus tikslas - ją surasti, kadangi visi numirę šlaistosi po pasaulį be vietos. Ypatingai šmaikštus tekstas ir visiškai neįprastas siužetas išskiria š, žaidimą iš daugelio kitų labai gerų žaidimų.

Veiksmo metu skamba tikrai nuostabi muzika, o jau animacija... Animaciniai intarpai sukurti Silicon Grafics technika niekuo nesiskiria nuo tikro animacinio filmo.

Žaidimą sudaro be galo daug paveikslų, nuostabios spalvos; įdomūs išprotėję personažai, kuriuos įgarsino žymūs aktoriai, įvairiausios humoristinės dainelės ir t. t. Veiksmas vyksta labai neįprastame išgalvotame pasaulyje, kur atsitinka įvairūs keisti dalykai (dingsta Mirtis, ant žmogaus galvos gyvena antis, o jis apie tai net neįtaria, paskui pagrindinį herojų sekioja ištikimoji skrynia, kur kraunami visi reikalingi daiktai...).

Trumpiau tariant, šį žaidimą reikia pamatyti ir pažaisti.

HEXEN(SEGA SATURN)

Po baisios nesėkmės perdirbant "DOOM" Saturnui, kompanija GT INTERACTIVE išleido dar vieną super populiarų PC žaidimą - "HEXEN". Įdomiausia, kad jiems tai puikiai pavyko. Ir nieko nuostabaus, nes "HEXEN" savyje jungia įtampą, "DOOM" veiksmą ir nuotykinius RPG elementus. Prieš pradėdami žaisti, galite pasirinkti vieną iš trijų herojų: karį, magą arba dvasiškį. Kiekvienas jų turi tik jam vienam būdingus sugebėjimus: karys yra stipriausias, todėl labiausiai tinkamas naudoti fizinę jėgą; magas nors ir yra fiziškai silpnas, tačiau burtais nugali daug stipresnius už save priešus; dvasiškis turi ir vieno, ir kito sugebėjimus, todėl jei žaisite "HEXEN" pirmą kartą, pasirinksite jį.

Beje,tikrai labai gera žinia yra ta, kad lyginant su "DOOM", trimatis vaizdas sukurtas kur kas geriau. "DOOM" Saturno versija buvo visiškai sugadinta detalių trūkumu. "HEXEN" grafika praktiškai atitinka originalią PC versiją. Rūko ir įkaitusios lavos efektai atrodo ypač gerai.

Nors "HEXEN" valdymas yra sudėtingesnis, nei "DOOM", vis dėlto jį valdyti yra daug patogiau. Čia neteks nervingai spaudyti klavišus, norint pakeisti ginklą.Užtenka nuspausti vieną klavišą su dešine arba kaire kryptimi ir išsirinkti reikiamą daiktą ar ginklą.

Taigi, iš visko sprendžiant, trimačių šaudynių mėgėjams vertėtų (bent jau kol nepasirodė "DUKE NUKEM 3D" Saturno versija) įsigyti "HEXEN".

BUBSY 3D(SEGA SATURN)

Kokių tik nebūdavo kompiuterinių žaidimų pagrindinių herojų! Įvairiausi vyrukai plieniniais raumenimis ir geležine valia; ir smulkesni, tačiau galintys iššaudyti visą pulką, asmenybės. Neliko be dėmesio ir įvairūs gyvūnai, pradedant Disnėjaus ir baigiant gigantiškais dinozaurais.

Naujame žaidime "BUBSY 3D" pagrindiniu herojumi tapo lūšis. Taip taip, kaip tik lūšis su gudriu rudu snukučiu ir simpatiškais šepetėliais ant ausų.

Šio rudo įžūloko personažo vardas Babsis. Jam tenka išgelbėti visą pasaulį. Taigi Babsis keliauja per trimatį pasaulį su puikiai nupieštais objektais ir nuostabiomis tekstūromis. Jis lengvai daro kūliavirsčius, šokinėja ,bėgioja, kaunasi su priešais, o kamera pastoviai seka iš paskos ir išrenka geriausius kampus.

Taip pat labai malonu, kad Babsis savo kelionėse nebus vienišas. Kūrėjai pasirūpino, kad kovoti su priešais galima būtų poroje.

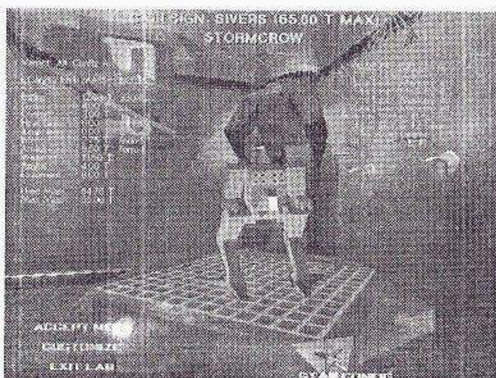
Žaidime labai daug humoro, juokų, linksmų momentų. Jokio smurto tikrai nesulauksite. "BUBSY 3D" labai tiks pradedantiems žaidėjams, kuriems patinka animacinė grafika, ryškios spalvos ir sodrūs garsiniai efektai.

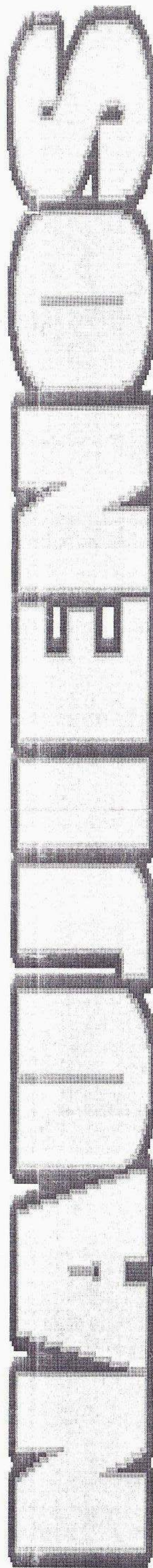
MECHWARRIOR 2(SEGA SATURN)

Ne taip seniai Sony PlayStation gerbėjai gavo puikią dovaną - žaidimą "KRAZY IVAN", kuris iki šiol buvo vienintelis kovinis "MECHWARRIOR" ir "EARTH SIEGE" stiliaus simuliatorius.

Tačiau jau atsirado ir super PC gigantas - "MECHWARRIOR 2". Žaidimą sudaro 32 misijos. Priešai liko tie patys: judrūs robotai, patrankos, pastatai. prikimšti naujausios inžinerijos, slepiantys begales pavojų. Visos misijos panašios į PC, nors yra pridėta 16 visiškai naujų kovų su grobikais iš Vilkų ir Sakalų klanų. Veiksmas vyksta populiarioje Fasa Battle Tech Visatoje. Žaidimas jungia du žanrus: siurrealistinį simuliatorių ir kokybiškai sukurtą šaudyklę.

Žaidėjo paslaugoms 12 skirtingų mašinų. Kiekviena mašina turi daugiau, nei 20 įvairiausių įmantrybių. Kiekvienas priešo robotas gali būti sunaikintas bet kokiais būdais.

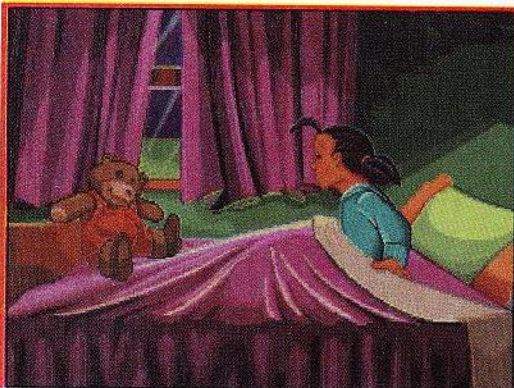




Skyrelis mažyliams

FATTY BEAR'S BIRTHDAY SURPRISE

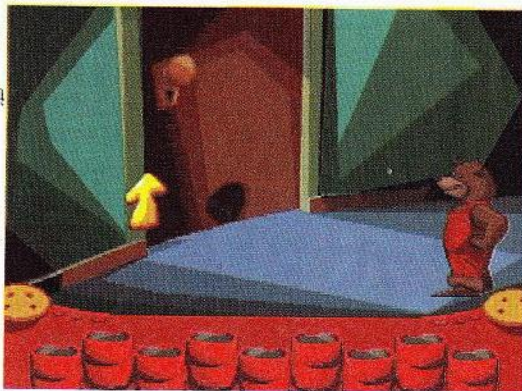
Gal Jūsų šeimoje yra vaikas, kuris mėgsta žaisti kompiuteriu? O gal Jums daugiau, kaip 10 metų, tačiau sielos gilumoje esate vis dar vaikas, o gal paprasčiausiai nepriklausomai nuo amžiaus mėgstate žaisti vaikiškus žaidimus? Taigi bet kuriuo atveju šis žaidimas — Jums.



Šį kartą pakalbėsime apie "Fatty Bear's Bierthday Surprise". Šį žaidimą sukūrė kompanija **Humongous Entertaiment Inc.** Jį gali žaisti vaikai nuo 4 iki 8 metų. Ypač jis tiktų 5-6 metų mergaitėms.

Iš esmės, šis žaidimas kiek primena nuotykinį galvosūkį, tačiau tokį lengvą, kad suaugęs žmogus jį praeitų per pusvalandį. Ko gero labiausiai reikia pasukti smegenis, kai tenka virtuvėje paimti sūrį ir atiduoti jį pelytei. Už tai pelytė duos Jums raktą. Tuo raktu galima atsirakinti sandėliuko duris.

Dabar pakalbėsime apie turinį. Jūsų herojus yra pliušinis meškiukas **Fatty**, kuris labai myli savo šeimininką **Kally**. Prieš **Kally** gimtadienį, meškiukas nori padaryti draugui didelį siurprizą — padovanoti šventinį tortą. Tačiau visų pirma reikia tortą iškepti. Tai pirmoji meškiuko užduotis. Jis turi surinkti miltus, cukrų, kiaušinį ir kitus produktus, o jau tada paruošti tortą (beje, torto receptas visiškai tikras ir viską turėsite padaryti patys: įmušti kiaušinį, užminkyti tešlą ir t. t.). Paruošti tortą Jums padės **Fatty** draugas — žaislinis triušiukas ir virėjo knyga. Beje, net tuo atveju, jei visai nemėgstate žaisti tokių žaidimų, pažaiskite kartu su vaiku — Jūs galėsite mažyliui išaiškinti nesuprantamus dalykus (pavyzdžiui, kas yra tešlos maišytuvas). Kai tortas bus paruoštas, lėlė lieps atnešti šventines žvakutes ir kaspinėlius. Ieškodami reikalingų daiktų, galite vaikščioti po namą ir sodą. Būtinai svečių kambary pagrokite pianinu — ten daugiau kaip 30 skirtingų melodijų ir vaikui tai labai patiks. Sandėliuke galima pasimatuoti daugybę apdarų ir kiekvienas jų vis kitaip charakterizuoja **Fatty** (tačiau visa tai anglu kalba).





Beje, jei Jūsų vaikas darželyje ar mokykloje mokosi anglų kalbą, jam tikrai bus labai naudinga pažaisti šį žaidimą.

Žaisdami galite pasirinkti arba skaitmeninę kalbą, arba titrus. O gal Jūs norite palikti ir vieną, ir kitą.

Be to ,šis žaidimas nereikalauja ypatingai gero kompiuterio, ir, nors jis eina VGA režime, animacinė grafika labai padori.

VIRTUA FIGHTER

Sutartiniai ženklai:

F — pirmyn;
B — atgal;
D — žemyn;
U — aukštyn;
P — smūgis ranka;
K — smūgis koja;
G — blokas;
{S} — stovinčio priešininko bloko naikinimas.
{C} — sėdinčio priešininko bloko sunaikinimas;
{D} — smūgį galima padaryti, nenuimant bloko;
[ ] — papildymas prie smūgio; smūgis gali suveikti ir be šito, tik šis priedas jį sustiprins.

Smūgiai atliekami kartu su šuoliu:

U P {D} — šuolis vietoje su rankos smūgiu;
U K {D} — šuolis vietoje su smūgiu koja;
U laikyti **F+P {D}** — stiprus rankos arba kojos smūgis pašokus;
U+K laikyti **{D}** — šuolis su smūgiu koja;
U laikyti **F+K {D}** — stiprus smūgis kojomis pirmyn;
U laikyti **B+K {D}** — stiprus smūgis kojomis atgal.

Greitasis judėjimas

F F — greitas žingsnis pirmyn;
B B — greitas žingsnis atgal;
F F laikyti — bėgti pirmyn.

Smūgiai keliantis nuo žemės

K{C} — smūgis koja;
D laikyti **K {S}** — pakirtimas;
B — kūliavirstis atgal;
G — kūliavirstis į šoną;
G K — pakirtimas ,darant kūliavirstį į šoną.

Kitokie smūgiai:

U+P — greitas priešo pribaigimas;
U+P — lėtas (ir kur kas stipresnis priešo pribaigimas;
D+F+K {C} — šoninis smūgis koja.

Smūgiai iš viršaus:

P — smūgis ranka žengiant pirmyn. Daug kartų spaudžiant galimi įvairiausi smūgiai;
K — smūgis koja į galva. Dažniausiai numuša priešininką nuo kojų;

Smūgiai iš apačios:

P — smūgis ranka iš apačios. Permuša priešininko bloką, tačiau iš esmės smūgis yra silpnas ir neefektyvus.
K — žemas smūgis koja į priešininko kelį. Permuša priešininko bloką. Veikia iš didesnio nuotolio, nei smūgis ranka, tačiau ir lėčiau;



SARA

SMŪGIS ALKŪNE {C} - F+P
SMŪGIS KELIU [C] - F+K
SMŪGIS KELIU IR TIMPTELĖJIMAS Į PRIEKĮ {C} {D} - F F+K
VIRŠUTINIS SMŪGIS KOJA Į PRIEKĮ {C} {D} - D+F+K
VIDUTINIS SMŪGIS KOJA Į PRIEKĮ [dvigubas] {C} {D} - D+K [K]
TRIGUBAS SMŪGIS KOJA [1 2 3] - D+F K K K
ŠONINIS SMŪGIS KOJA PRITŪPUS {S} - D (G+K)
SMŪGIS KELIU PAŠOKUS - D F+K
SALTO ATGAL {D} - B U
SALTO ATGAL IR SMŪGIS KOJA {D} - B U K

METIMAI: {S} G+K; {S} {D} F F+P (už priešo nugaros)

KOMBINUOTI METIMAI: P K; P D+K; P P K; P P P K;
F+P K [F+K]; F+K D+F+K.



AKIRA

SMŪGIS ALKŪNE {C} - F+P
SMŪGIS ALKŪNE SU ATMETIMU {C} {D} - F F+P
SMŪGIS DELNU SU ATMETIMU - D F+P
STUMTELĖJIMAS VISU KŪNU - B F F+P+K
PRIEKINIS SMŪGIS KOJA (dvigubas) - F F+K [K]
SMŪGIS RANKA GULINČIAM PRIEŠININKUI - D+F+P [D+F+P]

METIMAI - {S} {D} B+P; {D} B+D F+P.

KOMBINUOTI METIMAI - P K; P [P].



LAU

SMŪGIS ALKŪNE {C} - F+P
SMŪGIS KOJA SU APSISUKIMU - G+K
SMŪGIS RANKA IŠ APAČIOS (dvigubas) - D+F+P [P]
PAKIRTIMAS {S} - B+(G+K)
SMŪGIS KOJA PRITŪPUS - D B+K
SALTO ATGAL - B U
SALTO ATGAL SU SMŪGIU KOJA {D} - B U K

METIMAI: {S} G+P; {S} {D} B+P; {S} {D} B F+P.
KOMBINUOTI METIMAI: P [P P]; P K; P P K;
P P D+K; D+F+P P K; D+F+P P P K; P [P] K.



KAGE

SMŪGIS ALKŪNE [C] - F+P
PAKIRTIMAS {S} {D} - F F+K
KŪLVERSTYJE SMŪGIS ABIEM KOJOM {S} - F F+(G+P+K)
SALTO VIETOJE IR SMŪGIS KOJA {D} - B B+K
SALTO ATGAL IR SMŪGIS KOJA {D} - B U K
PAŠOKUS SMŪGIS KELIU - D F+K
KŪLIAVIRSTIS Į PRIEKĮ [PAKIRTIMAS] {S} - B D F [K]
KŪLIAVIRSTIS ATGAL [PAKIRTIMAS] {S} - F D B [K]
METIMAI: {S} G+P; {S} {D} B+P; {S} G+P+K;
{S} {D} B F+P; (už nugaros) G+P.
KOMBINUOTI METIMAI: P P P K; P P P B U K;
P [P P]; K F F+K; P K F F+K; P P K F F+K.

(Bus daugiau)

Leidėjas: R. Servos firma "Pusė"
Redaktorius: Rimantas Serva
Medžiagą parinko: Robertas Jakštas
Spausdino UAB "Panevėžio litografija" Beržų g. 52, Panevėžys. Užs. Nr 756

MUMS RAŠYKITE:
"KIBERZONA"
LT-2014,VILNIUS